ÚJ CIVILIZATION, ÚJ TRANSFORMERS, ÚJ PIRATES OF THE CARIBBEAN, ÚJ RED STEEL

576 KByte

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

40.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKCIÓ AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

2010. február 799,-



TESZT PC//PS3//X360

ALIENS VS. PREDATOR

INTERGALAKTIKUS BOXMECCS, HÁROM RÉSZTVEVŐVEL, RENGETEG VÉRREL – FÉLÉNKEK, IJEDŐSEK, GYENGE IDEGZETŰEK MENEKÜLJENEK!

TESZT PC//PS3//X360

BIOSHOCK2

TÍZ ÉV TELT EL RAPTURE VÁROSÁBAN, ÉS A DOLGOK SZINTE SEMMIT SEM VÁLTOZTAK – ÉS EZ NAGY VONALAKBAN A BIOSHOCK 2-RŐL IS ELMONDHATÓ...

ELŐZETES PC//PS3//X360

FALLOUT: NEW VEGAS

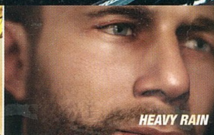
AMI NEW VEGASBAN TÖRTÉNIK, AZ NEM MARAD NEW VEGASBAN! MÉG IDÉN NEKIÁLLHATUNK FELFEDEZNI, MIT REJTENEK A PARTIVÁROS ROMJAI!

TESZTEK

TATSUNOKO VS. CAPCOM // MAG // DANTE'S INFERNO // VANCOUVER 2010 // SKY CRAWLERS // WHITE KNIGHT CHRONICLES // DARK VOID // MURAMASA // STALKER: CALL OF PRIPYAT // SANDS OF DESTRUCTION // GLORY OF HERACLES


BRINK


RED STEEL 2


HEAVY RAIN


NO MORE HEROES 2



GAMEPLAY SCREENSHOT



GAMEPLAY SCREENSHOT



GAMEPLAY SCREENSHOT

Impresszum

576

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Társszerkesztő: Takács Gábor
(wilson@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)
Web- és borítódesign: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126

SZIASZTOK!

Mindenkit köszöntünk, aki az országot fedő méteres hóréteg alól kiásta magát a legközelebbi újságosig. Nagy szerencsénkre a zimankó előtt minden játék megérkezett, így a kandallóként melegítő konzolok előtt túléltük a nagy hideget. Igaz, a helyekért hatalmas veszekedés volt, hisz például a hónap legjobb játékának, a Heavy Rainnek a végigjátszásáért csaknem ölre ment a teljes szerkesztőség. Igaz, a későbbi megbeszélések során alaposan meglepődtünk – mindenkinek teljesen eltérő utat szabott ki a játék!

No de nem a Heavy Rain volt az egyetlen nagy durranás a hónapban. A tavaszra csúsztatott „karácsonyi" csússzezon ugyanis megkezdődött: megérkezett a Bioshock 2, a Dante's Inferno, az Aliens vs Predator és a No More Heroes 2 is. Persze tökéletesen elégedettek egyikkel sem lehetünk, de egy dolog biztos: kitűnő szórakozást tudnak nyújtani a lelkes – és a Dante esetében: felháborodásra nem hajlamos – játékosoknak.

Az újság első felében megpróbáltunk teljesen új – vagy legalábbis általunk még nem ismertetett játékokra koncentrálni, remélhetőleg értékelitek igyekezetünket. No meg az első információkat olyan játékokról, mint az Armada of the Damned, az Activision új felfogásban készített új Transformers-feldolgozása. És persze az igazi ászok: a Red Steel 2, a Brink és mindenek felett a Fallout New Vegas! És a következő hónap még sűrűbbnek ígérkezik: jön a Final Fantasy XIII, a God of War 3, no meg az új Battlefield is!

Jó játékot
Grath

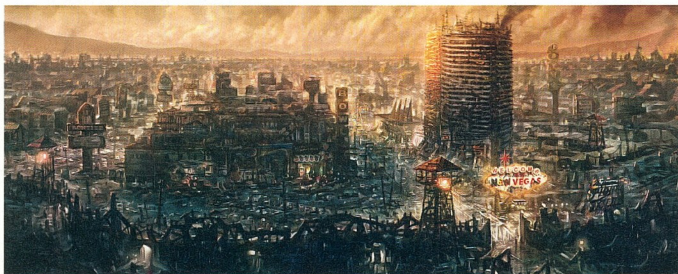
tartalom

576 KBYTE 16.SZÁM 2010. FEBRUÁR

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA













576 TESZTEK

csevegő

odamondja vélemény kritika világos szemtelen őszinte szókimondó merész beszól



A majmok visszatérnek, és PSP-t szerelnek, no meg eBayt oktatnak!

Helló!
Oké, itthon nem lehet kapni, de ha már illegális (tényleg, ez illegális?) módszerekkel rátekertem csápjaimat az amerikai PlayStation Networkre, külföldről megleptem magam egy PSPgo-val. A gondom az, hogy a cucc elromlott (oké, beázott, én voltam a barom), és noha megjavítja a Sony, a belső memóriára letöltött játékaim megsemmisültek. Most várok a visszaérkező gépre, és rohadtul félek, hogy megint fizethetek ki mindent. Jó játék az a Syphon Filter, de másodszorra azért nem fizetem ki…
Gabó

Ne félj, biztonságban vagy: a PlayStation Networkről egyszer már leszedett programokat további öt alkalommal még le lehet szedni. Persze ez is komoly megkötés (a másik két konzolon nincs ilyen határ szabva), de hacsak nem valami extrém módon éled az életed, ezúttal még minden rendben. Amúgy érdekes kérdés ez a „legális-e kamu címmel más ország hálózatára csatlakozni" felvetés. Most hirtelen nincs a közelben egy ügyvéd sem, de ha valaki nagyon akarna, az valószínűleg eredményesen tudna fellépni ellened. Nyilván nem sittelnének le, de valószínűleg nem véletlenül van minden PSN Store régióban más játék- és filmfelhozatal…

Sziasztok!
Tudom, kicsit le vagyok maradva, de elhatároztam, hogy összeállítom kis kuckómban a tökéletes PS1-es játékkínálatot. Csak eredeti játékok, még a Platinum kiadások sem jöhetnek szóba. Mivel ilyesmit az Amazonról meg a hasonló nagy játékboltokból már nem lehet rendelni (tőletek sem, ejnye!), vagy néhány esetben lehetne, de nem szállítják ki hozzánk, marad az eBay. Ott viszont még nem üzleteltem, nem tudom, hogy mennyire megbízható. Nektek van tapasztalatotok?
Imi85

Igen, az utóbbi időben többször is rendeltünk onnan, és büszkén mondhatjuk, még senki nem vert át minket. Persze itt is biztos vannak aljanépek, de mivel az eBayen az osztályozás fontosabb, mint egy gimnáziumi év vége felé, pontosan lemérheted, hogy ki mennyire megbízható. A recept egyszerű: ha valakinek 98-99% alatt van az értékelése, ne köss vele üzletet. Az eBay üzletpolitikája, illetve a közbeiktatott PayPal rendszer miatt amúgy sem faraghatsz rá, átverés esetén sem bukod el a pénzed – persze nem érdemes könnyelműsködni.

Majmok!
Na jó, nem, csak megtetszett ez a szöveg az előző számból. Egy panaszom azért lenne: túl kevés játékot teszteltek Wii-re. Ez főleg annak fényében érthetetlen, hogy az újságban látható összes eladási adatból az jön ki, hogy ez a legnépszerűbb platform. Persze tudom, nem lehet minden hónapban összeszedni tíz valamirevaló játékot a gépre, de néha csak egy-egy játék kerül kivesézésre.
Yuzu

Igen, ha az egész világot nézzük, a Wii kétségtelenül közel olyan sikeres, mint a PS3 és az X360 együtt. Kishazánkban (meg úgy általában Németországtól keletre, Japántól nyugatra) azonban más a helyzet. Noha pontos számokat a konzolbázisokról egyik gyártó sem mond (illetve megtiltja, hogy leírjuk), de a nyilvánosan elérhető szoftvereladási statisztikákból látszik, hogy nálunk a Wii a népszerűségi lista harmadik helyén van. Ettől persze még tesztelhetnénk sok játékot, csakhogy rengeteg meg sem jelenik nálunk. Néha teszünk kivételeket ilyen programokkal (a PS2-es Persona 4 volt ilyen, ebben a számunkban meg a Muramasa), de általában a hangsúly azokra a programokra kerül, amit tíznél nagyobb példányszámban behoznak az országba. A tesztverziók terén sem vagyunk elkényeztetve, zöld színű tesztgépünket méteres por fedné, ha a Sega nem kényeztetne minket…

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Army of Two: The 40th Day
X360-as verziót nyert:
Polgár Dániel

King Arthur
Játékot nyertek:
Tóth Balázs, Budapest
Téglás Sándorné, Monor

Mass Effect 2
X360-as ME2-t nyert:
Keszthelyi Gábor, Budapest

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett **TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT** is, mert ezek hiányában még a tökéletes megfejtést sem tudjuk elfogadni. De most komolyan, többen is emiatt estek ki a nyertesek közül… A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai
Dante's Inferno (59. oldal), Heavy Rain (66. oldal), White Knight Chronicles (73. oldal)

HÍREK

érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni

A HÓNAP SZTORIJA

FALLOUT: NEW VEGAS

CES 2010

3D-lázban ég a világ és a szórakoztatóipar. Las Vegasban idén mindenki az új képmegjelenítésnek hódolt be. 3D-ben futottak nem csak a filmek, de a játékok is: a Sony hatalmas jövőt lát a technológiában. No de tényleg ez a jövő? Mindenki szerint igen. Gran Turismo 5, God of War 3 és Blu-ray-filmek háromdében: igazi sokk az érzékeknek.


16

FILMFELDOLGOZÁSOK – FILM NÉLKÜL!

Egyre sikertelenebbek az egyszerű filmátiratok, így mindenki újít. A legújabb ötlet? Nem filmeket adaptálunk jelenetről jelenetre, csak a világot vesszük át, és megpróbálunk abban valami kiemelkedően igényeset alkotni. Meglátjuk, hogy mennyire vevők az emberek a Bruckheimer és Depp nélküli kalózokra, vagy a Bayt és Megan Foxot nélkülöző óriásrobotokra…


28

RED STEEL 2

Ahhoz a felnőtt közönséghez szól a francia kiadó, aki rendre visszadobja az erőszakosabb játékokat – Wii-n. Forradalmi újításokkal, hihetetlen látványvilággal és pörgő akcióval próbál szembeszállni a kétségek hurrikánjával a Red Steel 2. Találkozik a távol-kelet és a vadnyugat, megvívják harcukat a ballonkabátos szamurájok.


34


■ A Samsung átlátszó laptopja. Értelme? Nulla...



■ Tipikus marketinges hozzáállás: tökmindegy mit hirdetsz, bérelj fel csajokat!

CES 2010

A CONSUMER ELECTRONICS SHOW NAPJAINK LEGNAGYOBB SZÓRAKOZTATÓELEKTRONIKAI KIÁLLÍTÁSA – NEHÉZ ELKÉPZELNI, HOGY 1967-BEN EGY ZENEI KIÁLLÍTÁSRÓL SZÁMŰZÖTT KÜTYÜK LESAJNÁLT RENDEZVÉNYEKÉNT INDULT.

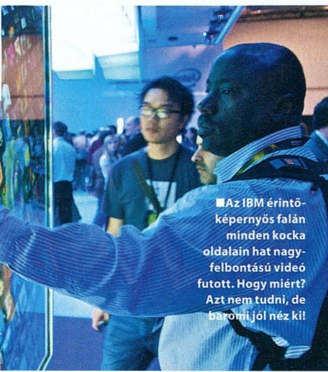
A már évek óta tradicionálisan Las Vegasban megrendezett esemény általában a legfontosabb technológiai bejelentések helyszíne: 2004-ben itt mutatták be először Japánon kívül a Blu-ray technológiát, 2008-ban itt közölte Bill Gates, hogy visszavonul (miután a világ kacajától kövezve 2005-ben az itt behirdetett Windows Media Centere élő adásban lefagyott). És 2010-ben... no de ehhez lapozd fel a CES tényleges újításairól szóló cikkünket (16. old.), hisz itt a rendezvényről, a partiról van szó.

Az idei kiállítást leglátványosabb módon természetesen a televíziók uralták: itt volt a világ legnagyobb tévéje (közel négy méteres képátlóval a Panasonictól) és a világ legtöbbet tudó tévéje is (a Toshiba csodája: sima filmet 3D-sre alakít, egy terrabájtos merevlemez van benne, vezeték nélkül kommunikál a HDMI-forrásokkal, beépített Blu-ray-lejátszó és -felvevő, rengeteg elérhető weboldal). A 3D amúgy már minden tévénél magától értetődő dolog – lesz, ha az idei nyártól megjelenő modellek a gyártók tervei szerint tényleg kiszorítják két-három év alatt a hagyományos modelleket a piacról.


■ A Panasonic 3D-s óriástévéje, 4096x2304-es felbontással és négy méteres átlóval kápráztat

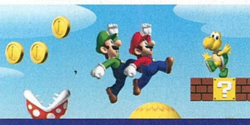

■ Tipikusan nem rendeltetésszerű használat: a HD-kamerával szerelt búvárszemüvegnek víz is kell...

A másik frontvonalat a vásárlók (ma még nem is létező) vágyainak kiszolgálásáért az elektronikus könyvolvasók jelentették. Vagy tíz eltérő modell mutatkozott itt be, de szegények alaposan ráfaragtak, amikor pár héttel később az Apple prezentálta a mindnél jóval többet tudó és soknál olcsóbb iPadet... Természetesen megannyi kísérleti technológia is jelent volt, így kint volt egy zsinegmentes HDMI technológia az Intelnél, egy, a Minority Report filmet idéző kijelző-rendszer az IBM-nél, több grafikus megoldás mobiltelefonokra (és ha a pletykák igazak, a Tegra 2 esetében a következő DS-hez is), no meg kamerák, telefonok, laptopok minden mennyiségben. És hogy ne csak a sikervárományosokkal foglalkozzunk: a BBC tudósítója néhány koppantással darabokra törte a vízálló-ütésálló-mindenálló Sonim QuestPro telefont, az Electro Joe (már ez is díjakra méltó...) nevű cég pedig az „epic fail" definíciójaként női magassarkú cipőkbe épített hangszórókkal jelentkezett... ■

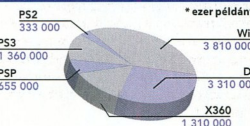

■ Az IBM érintőképernyős falán minden kocka oldalain hat nagyfelbontású videó futott. Hogy miért? Azt nem tudni, de baromi jól néz ki!

TOPLISTA USA 09.11.29–10.01.02

JÁTÉK	VERZIÓ	ELADÁS*
1. New Super Mario Bros. Wii	WII	2820
2. Wii Fit Plus	WII	2410
3. Wii Sports Resort	WII	1790
4. Modern Warfare 2	X360	1630
5. Modern Warfare 2	PS3	1120
6. Wii Play	WII	1010
7. Mario Kart	WII	936
8. Assassin's Creed 2	X360	783
9. Left 4 Dead 2	X360	729
10. Mario & Luigi 3	DS	657



* ezer példány

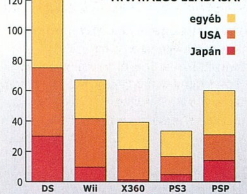


Minden idők legdurvább játékipari hónapja zárult Amerikában, akár a szoftvereket, akár a hardvereket nézzük. Igaz, ez sem volt elég az év „megmentésére", 2009-ben az ipar 8%-kal maradt el a rekorder 2008-tól. Minden konzolgyártó elégedett lehetett, különösen a Sony (az első alkalom, hogy a PS3-eladások egymillió felett voltak) és a Nintendo (a DS a kézikonzolok, a Wii az otthoni gépek eladási rekordjait döntötte meg alaposan).



PS3: hadonászás csak ősszel!

A Sony mozgásérzékelős kontrollerének eredeti megjelenési dátuma tavasz volt, de az egy bejelentett, ezt támogató játék összeszámlálása után lehetett sejteni, hogy itt halasztás lesz. A legtöbbek által Arc (azaz Ív) kódnéven emlegetett kütyü így aztán ősszel érkezik, várhatóan igen közel a Microsoft-féle Natalhoz a Sony a DualShock mellé, standard, általánosan használt kontrollernek szánja a csak a PS Eye kamerával együtt használható (és valószínűleg mellékelt) egykezes irányítót. ■



*2010. január 6-ig
Forrás: cégek gyorsjelentései, sajtóközleményei, NPD, Media Create, Chart-Track)



ONLY IN JAPAN

Marriage Royal Prism Story

Az utóbbi hónapokban nem vettük komolyan ezt a rovatot, és olyan játékokat mutattunk be, melyek angol megjelenését nem zárhatjuk ki – sőt, többet már be is jelentettek nyugati forgalmazásra (oké, a Love Plusra még várunk). Na ennek vége, most egy olyan programot szemeltünk ki, melynek angol változatára nulla, azaz zéró esély van. Kezdetnek azért, mert egy olyan mangán alapul, ami csak japánul elérhető.

De még inkább azért, mert noha még csak nem is erotikus játékról van szó, témája a klasszikus „ezek-a-japánok-de-perverzek" témakörbe sorolható. A főszereplő fiatal srácról, Tsukasáról kiderül, hogy eddigi élete csak átverés volt, szülei örökbe fogadták, igazi családja pedig dúsgazdag elit família. A gimnáziumba járó srácot gyorsan ki is akarják házasítani, ezért megvesznek egy kis szigetet – a rajta levő kastéllyal együtt –, majd kiírnak egy nemzetközi feleségkeresős játékot.

Így „szegény" Tsukasát hamarosan 12 potenciális ara veszi körbe, no meg két segítője: ikerhúgai, Miu és Miku. A standard csábítós-beszélgetős-ajándékozós játékmenet is választható, de a fejlesztő Omegavision beépített jónéhány eltérő utat is a programba. Az események megfelelő terelésével például beköltözhet a félelem az idilli szigetre (minden nap eltűnik egy lány…), nekiállhatunk felfedezni a kiterjedt katakomba-rendszert, átmehet az egész idolos koncertszimulátorba – összesen hét ilyen minijátékokkal dúsított játékstílus érhető el. Megjelenés tavasszal, PSP-re. ■





■ **VÉGE A DALNAK**

Ez a hónap az összezúzott álmokról szól: a MS megszünteti az Xbox Live azon részét, amely az eredeti Xbox-játékokat szolgálja ki, a Nintendo befejezte a demók elérhetővé tételét a WiiWare-játékokhoz, A Square pedig közölte, hogy az elkövetkezendő években nem lesz FF7-remake.



■ **iPAD**

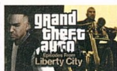
Évek óta pletykálják, és az Apple végre bejelentette táblagépét. A túlméretes iPod Touch kinézetével és képességeivel rendelkező kütyü játékok terén valószínűleg új piacot jelent a független fejlesztőknek; sőt, most már a nagy kiadók is megkörnyékezték az AppStore-t…



BACKBREAKER

Ha amerikai foci, akkor Madden – ez a szabály évtizedek óta a játékok világában, és az EA eszelősen sikeres sorozata valószínűleg még hosszú évekig a trónon marad. A korábbi kihívókat az NFL-jogok teljes felvásárlásával herélte ki, így a riválisoknak megmaradt a licensz nélküli játék készítésének a lehetősége. Ezzel nyilván senki nem akar élni – legalábbis eddig ez volt a helyzet. A leginkább az Euphoria, fizikát és mesterséges intelligenciát kezelő programcsomagról ismert Natural Motion azonban most próbát tesz ezen a területen is.

Jogok nélkül igazi csapatok, mezek, stadionok természetesen nincsenek – de legalább az előbbi kettőt helyrehozhatjuk az igen komoly szerkesztőprogrammal. Itt ügyis az akcióé a főszerep, nincs is 30 évig húzható játékmód, nincs draftolás, edzés, menedzserkedés – a Backbreaker az akcióról szól. A játékot sokkal inkább ihlette a Gears of War, mint a Maddenek: a kamera mindig a labdabirtokos (vagy az épp irányított védő) vállainál van, a rohanásnál épp úgy viselkedik, mint amikor Marcusék rohamoznak egy idegen bázist, és az ütközések is vannak olyan brutálisak, mint a GoW kivégzései. Ez azonban nem egy lebutított játék: a szabályok ugyanazok, mint az NFL-ben, játékosokból is ugyanannyi van a pályán – csak épp az Euphoria motor miatt minden ütközés, minden passz, minden csel egyedi. Májusban dől el – PS3-on és X360-on –, hogy ez elég lesz e a Backbreakernek a sikerhez. ■



GTA-kiegészítő mindenkinek! Addig-addig tagadta minden érintett, mire (cseppet sem) meglepetésszerűen bejelentették: az eddig X360-exkluzív két extra GTA4-fejezet elérhető lesz lemezes és letölthető formátumban is PC-n és PS3-on. A megjelenés március vége felé várható, meglehetősen kedvezményen áron – de nulla plusz tartalommal.

A JÁTÉKVILÁG számokban

18 dolláros vesztesége van minden legyártott PS3-on a Sonynak, a profitabilitást jövő évre várja a cég

4 alkalommal halasztották el (eddig) az Alpha Protocolt, ezúttal nyár közepére

80 százaléka az amerikai 12-17-es korosztálynak rendelkezik valamilyen konzollal

5 bejelentetlen játékon dolgozik jelenleg a Square Enix (a mobilcuccok nélkül)

630 embert bocsátott el a Namco a veszteségek miatt (egyedül a Tekken 6 volt sikeres)

6 lehetséges szexpartner (+a recepcióslány) van a Mass Effect 2-ben

1.1 millió példány fogyott pár hét alatt a Bayonettából; ez a Platinum első sikerjátéka

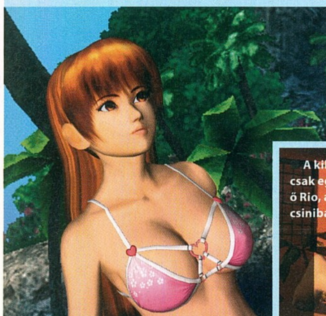
10 éves a Sims-sorozat; az összeladások 125 milliónál vannak

1.8 milliárd kilométert vezettek eddig az online versenyeken a Forza 3-játékosok



Dead or Alive Paradise

A világ leglustább DoA-rajongónak készíti a Tecmo a sorozat következő részét: abszolút nincs benne verekedés, és bizony strandröplada sincs sok. A Paradise leginkább minijáték-gyűjteményként fogható fel: az idilli szigeten a kilenc csaj vidáman hempereg a homokban, kenegeti a többit naptejjel, és persze pózol fürdőruhácskájában. A mi dolgunk egyfelől a néhány akciódúsabb minijáték levezénylése lesz (egyszerűsített röplabda, ugrándozás a medencében, biliárd, póker), másrészt pedig a lányok kényeztetése. Ez leginkább a semmit nem fedő bikinik árusításával foglalkozó plázában történik: a leányok (és a férfiszemek) igencsak örülnek az elfedett testfelülettel fordítottan arányos árral bíró ruciknak. Ezen felül lehet fényképezgetni is a csajokat, bármikor, bármilyen szögben – és az igazán perverzek online cserélgethetik fotóalbumjaikat is. ■



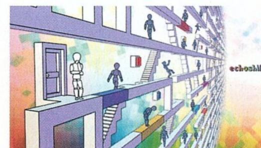


A kilenc hölgy közül csak egy nem régi ismerős: ő Rio, a vörös hajú brazil csinibaba



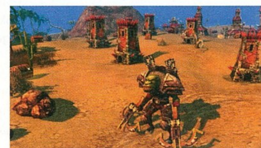


Kishírek a nagyvilágból



ecoshift

Bár az echochrome fejlesztőitől érkezik PSP-re, és a nevük is hasonló, az echoshiftnek nem sok köze van ahhoz a játékhoz. Igaz, itt is letisztult grafikus designt kapunk, és itt is az agyunkat kell dolgoztatni: a feladatunk minden pályán az lesz, hogy emberünket eljuttassuk a kijáratig. Minden cselekedetünk rögzül, és ha egy új karakterrel nekivágunk a pályának, az előző mozdulataink, cselekvéseink szellemképként megjelennek – és így, magunkkal együttműködve teljesíthetőek a kihívások. Nyolc világban összesen 56 pálya vár a játékosokra, méghozzá mindegyik három játékmódban. ■



Majesty 2: Kingmaker

A tavalyi Majesty tulajdonképpen a tíz éves eredeti játék remake-je volt, mintsem igazi folytatás, és sajnálatos módon a trend folytatódni látszik a kiegészítővel is. A Kingmaker semmi jelentős változást nem hoz a királyságmenedzselős játékba: a kapott nyolc pályán ugyan lesznek új veszélyforrások (új szörnyektől kezdve az állandóan lávaesőt okozó vulkánokig), és minden kaszt kap egy – igen, egy – új képességet vagy varázslatot, de ezen túl sok újdonsággal nem kell majd barátkoznunk. ■



Knights in the Nightmare

Néhány hónappal ezelőtt (oké, nyáron) teszteltük a Sting igen eredeti DS-es szerepjátékát, a Knights in the Nightmare-t. Az érintőképernyőre támaszkodó játék más platformon elképzelhetetlennek tűnt – no de a Stinget ilyen apróságok nem zavartak meg... (Ha már a játék stílusa körökre osztott RTS, még egy „fából vaskarika" megoldás csak belefér.) PSP-n a stylus szerepét átveszi az analóg bütyök, a pixeles látványvilág helyett gyönyörű grafikát kapunk, valamint még pár kisebb bónuszt. ■

ők megmondták... **idézetek**



„Ez egy videojáték, amelyben a játékosok azt nézik, amint tangás nők rázzák a mellüket egy két hetes vakáción. [...] A játék tele van perverz voyeurködő jelenetekkel, ráadásul azt a bizarr és téves dolgot sugallja, hogy a nők ténylegesen ilyesmivel szórakoznának egy fizetett nyaraláson. A paradicsom nem fatörzseken való érzéki nyújtózkodást jelent fogselyem jellegű tangákban."

Az ESRB amerikai korhatár-besoroló szervezet első (azóta túlzott szubjektivitása miatt lecserélték) értékelése a Dead or Alive Paradise-ról. Bármennyi pénzt rátennénk, hogy egy nőnemű alkalmazott írása volt...

„Mindig azt mondom a csapatnak, hogy a pontos megjelenési dátum bejelentését követően nem késhetünk – ennél nagyobb bűnt játékfejlesztő nem követhet el! A hivatalos megjelenési dátum egy ígéret a rajongóknak és az üzleti partnereknek – a halasztás pedig ennek az ígéretnek a megszegése. Elnézést mindenkitől!"

Részlet Hideo Kojima bocsánatkérő leveléből, a Metal Gear Solid: Peace Walker öt hetes japán halasztásával kapcsolatban (az európai dátum nem változott, az még mindig május 27.). Vajon mi lett volna, ha a Duke Nukem Forever fejlesztői („'98 nyarán kész leszünk") ilyen szellemiségben dolgoznak...?

„A fejlesztés első pillanatától kezdve mondtam mindenkinek, hogy mindegy, milyen lesz a végső program, Sok kritikával fogunk szembesülni. Rengeteg játékosnak már a BioShock puszta folytatásának ténye is érthetetlen [...] mások pedig valami teljesen új, eltérő dolgot várnak minden második résztől."

Jordan Thomas, a BioShock 2 kreatív direktora a játék megjelenés előtt egy héttel. Az oké, hogy nem vártunk extrém változásokat – de valamit azért alakíthattak volna a formulán... [tesztünket lásd az 52. oldalon]

„Miután az új Zelda-játékot kompatibilissé tettük [a MotionPlus kontrollerrel], minden megváltozott: Link kardja és a kontroller egybeolvadtak. Így aztán meghoztuk a döntést: a játék csak és kizárólag a MotionPlus kontrollerrel lesz játszható."

Eiji Aonuma, az utóbbi három konzolos Zelda fejlesztésének vezetője

„A Civilization Network lehetővé teszi majd, hogy barátaiddal együtt hozd létre a világ legerősebb, leggazdagabb, legokosabb, vagy egyszerűen legfaszább civilizációját."

Sid Meier az új Civilization bejelentésekor. A platform? Kapaszkodj meg: FaceBook. Napjaink egyik legfontosabb weboldalán elképesztően népszerűek a játékok, a FarmVille-t például 75 millióan játsszák naponta, pedig ott a legizgalmasabb dolog az, ha tojik egyet valamelyik tyúkunk...

„Menj a Pokolba!"

A Dante's Inferno reklámmondata – amit cenzúra miatt a Super Bowl szünetében vetített reklámból ki kellett vágni.

„Ja hogy a FF13 Versus epizódja? Arról semmit nem tudok, majd a Square Enix előáll az információkkal, ha készen állnak rá. Gőzöm sincs, hogy az mikor lesz..."

Jeff Rubenstein a Sony amerikai ágának egyik marketingese egy nappal azután, hogy egy interjúban közölte, hamarosan csőstül érkeznek az információk a Final Fantasy Versus XIII-ról. Mint kiderült, ő a „sima" FF13-ra gondolt. ■



VANQUISH

Mit kapsz, ha bezárod egy szobába a Resident Evileket kitaláló Shinji Mikamit és Az Okami meg a Viewtiful Joe kitalálóját, Atsushi Inabát, adsz nekik egy hatalmas kupac pénzt, és arra bíztatod őket, hogy készítsenek egy modern akciójátékot? A választ teljes egészében senki nem ismeri, de legalább néhány alap információt sikerült megtudni a Vanquish névre keresztelt alkotásról (PS3-ra tuti jön, és a 360-as verzió is több, mint valószínű). Az ultramodern környezetben játszódó Vanquish az első, kedvcsináló videó alapján színtiszta akció lesz, egy hófehér páncélos gárdistával a főszerepben (bár az alkotókat ismerve az sem lenne olyan meglepő, ha az Amerikát megszálló idegeneket kellene irányítani...). Részletek következő számunkban! ■

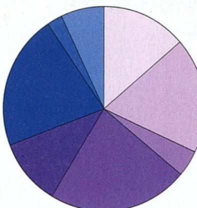




576 KByte 2009-ben

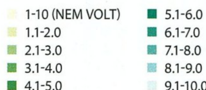
12 szám, 1152 oldal,
396 tesztelt játék, 8 platformon

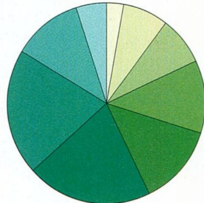
Tesztjeink, platformok szerinti bontásban



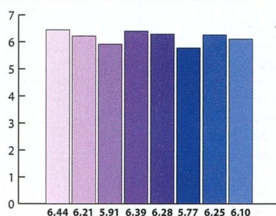
- PC
- PS3
- PS2
- 360
- WII
- DS
- PSP
- MOBIL

Tesztjeink, értékelés szerinti bontásban





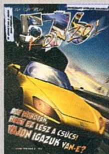
Az egyes platformok játéktesztjeinek átlaga



- PC
- PS3
- PS2
- 360
- WII
- DS
- PSP
- MOBIL

Az összes teszt átlaga 5.95

Oldschool
2000/02



A BORÍTÓN
GRAN TURISMO 2

600 autó, két lemez, végtelen szabadság – nagyjából ez a Gran Turismo 2. A sorozat PS1-es kiteljesedése minden képzeletet felülmúlt – sokan elképzelni sem tudták, hogy miben lehet még fejlődni. Pedig az – újfent elhalasztott – Gran Turismo 5 bebizonyítja, hogy még egy ilyen tradicionális stílusban is bőven van hely a fejlődésre.



A HÓNAP JÁTÉKA
RESIDENT EVIL 2

Azóta sem érti senki, hogy a PS1-en és PC-n két lemezen megjelent Resi 2-t miként lehetett egy 64 megás N64 kártyába sűríteni, a Capcom programozóinak azonban valahogy mégis sikerült a dolog. A mindkét sztoriszálat, átvezető videókat és szinkront is tartalmazó verzió 98%-ot szakított tesztelőnktől, ám a pénztáraknál sajnos elhasalt – így a sorozat éveken át elkerülte a Nintendo otthoni gépeit...



TÍZ ÉVE SZTÁROK VOLTAK

...ma pedig a retrovonulat királyai. A tavalyi év végének nagy bejelentése volt, hogy készül az Earthworm Jim-remake, e számunkban pedig a második rész kapott 74%-ot. A szintén tesztelt Vandal Hearts 2 világába tíz év kihagyás után térhettünk vissza idén januárban, az online rendszerekről letölthető új résszel. És bár nem retro, de tény: az akkori, 2000-es Ace Combat 3 után e számunkban olvashatsz először az új epizódról!

The Black Mirror 2



A 12 évvel ezelőtti eseményekre már szinte senki nem emlékszik, Willow Creek városkájából turistaparadicsom lett. A Black Mirror kastélyban történt gyilkosságok emlékét csak egy apró múzeum őrzi, a borzalmas események színhelyeként elhíresült szanatóriumból hotel lett. Minden szép, minden jó – de a fejlesztők folytatni akarják a kalandot, így megint sötét idők jönnek... A 2003-as Black Mirror kitűnő nyomozós kalandjáték volt, sötét hangulattal, komor misztikummal – és a második részre szinte semmi nem változott. Ugyanaz az irányítás, a párbeszéd-rendszer, hasonlóak fejtörők és a sztorivezetés. A játékos egy Darren nevű fiatal fotólaboros srácot irányít majd, akit – mi más – egy gyönyörű lány rángat bele az eseményekbe. Az eseményekbe, amelyek ismét a Black Mirror kastélyig vezetnek, ismét bizarr gyilkosságokat mutat be, és ismét vagy húsz órán keresztül lekötnek majd. Megjelenés májusban, PC-n. ■



ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített tartomány

Arc az arcodba Az egyre többször Arc néven emlegetett új Sony-kontroller összel jelenik meg, és hivatalosan még mindig nem tudni semmit az ezt támogató játékokról. A kulcsszó a hivatalosan: merthogy úgy tűnik, az Insomniac és a Guerilla is gőzerővel dolgozik, hogy FPS-sorozataik új epizódja készen legyen a premierre. A legutóbbi információk szerint a Resistance 3 még idén várható, a kütyüvel egyszerre, de a Killzone 3-ra 2011 tavaszáig várni kell...

Csajok a ringben A Dead or Alive-lányok ugyan szívesen ejtőznek paradicsomi körülmények között (lásd két oldallal előrébb), de hamarosan megint előkerülhetnek a pofonok. Egyre több jel mutat arra, hogy a Tecmo legnépszerűbb sorozata idén visszatér – nevezetesen azt híresztelik, hogy a Dead or Alive 5 PS3-ra és X360-ra jelenik majd meg, több Koei-karakterrel kibővítve.

Rap Band? Külső stúdiónál készül a Rock Band Green Day, a Harmonix dolgozik a minden eddiginél realisztikusabb hangszereket felvonultató Rock Band 3-on, de ezzel nincs vége a listának.
A legújabban igényelt zenei jogok nagy része ugyanis olyan nem Rock Band-kompatibilis muzsikákra vonatkozik, mint Timbaland, Cascadaó, vagy a gengszterrapper M.O.P. Tippünk szerint az Amplitude és a Frequency folytatása készül a zenészfejlesztőknél...

Apróságok Noha a siker elmaradt, már készül az EyePet 2, mégpedig Arc-ra hangszerelve. ■ Az Infinity Ward következő Call of Duty játéka nem egyszerűen FPS lesz, hanem előfizetéses online FPS. ■ Készül a F.E.A.R. 3, mégpedig a csalódást okozó második rész vonalát elfelejtve ismét a horrorra és a látványos akcióra koncektrálva. ■ Mi speciel nem hiszünk benne, de hiszékenyebb emberek szerint Sonic szerepelni fog a Super Mario Galaxy 2-ben... ■ Úgy tűnik, hogy sajnos a Slant Six (SOCOM Confrontation) dolgozik a következő Star Wars Battlefront epizódon.



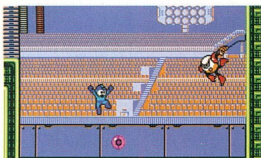
Dragon Ball Origins 2

Az első DBO megdöbbentően jó játék volt – a középszerű és pocsék Dragon Ball-feldolgozások tengeréből bőven ki tudott emelkedni a DS-es RPG-akció keverék. Nem véletlen, hogy néhány hónap múlva Japánban már a folytatás is megjelenik, az év végén pedig már angolul is kapható lesz. Sztori tekintetében direkt folytatásról van szó, csak épp jóval több új játszható karakterrel (pl. Bulma, Yamcha és Krillin is irányíthatóak lesznek), sokkal nagyobb csatákkal és sokkal zeldásabb játékmenettel, irányítással. A kellemesen hosszú sztori mellett két bónuszt is kapunk: a Survival Tower nevű helyszínt, ahol a hatalmas hullámokban támadó ellenfeleket kell elpusztítani rengeteg emeleten keresztül, illetve egy 1986-os, NES-en megjelent Dragon Ball-játékot, amely anno angolul meg sem jelent. ■



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

Bár az utóbbi évek Naruto-felhozatalából csak az első Ubisoft-feldolgozás tudott kiemelkedni, a kiadók és fejlesztők nem adják fel: napjaink egyik legnépszerűbb mangája végtelen alapanyagot biztosít. Jelenleg e témakörben három játék készül Japánban, de sem a DS-es, sem a PSP-s változat angol megjelenésére nincs sok esély. Az Ultimate Ninja Storm 2 azonban az idei év végén nálunk is megjelenik, a sorozat eddigi tagjaitól eltérően már Xbox 360-ra is a PS3 mellett. A történet a címből kikövetkeztethető módon a Shippuden-sztorivonal során játszódik, így hőseink kicsit idősebbek és erősebbek lesznek. A játék multiplayer-porciója rendes online harcokat kínál, akár egyszerre négy játékos számára is. ■



Mega Man 10

A Capcomnak bejött a retro-vonal: a klasszikus epizódokhoz hasonlóan pixeles, stílusos és acélkemény Mega Man 9 hozott annyit a konyhára, hogy gyorsan összedobjanak egy folytatást. A sztori részletezésével nem fárasztanék senkit sem, de az mindenképpen érdekes, hogy ezúttal három játszható karakterünk is lesz: Mega Man, Proto Man és egy eddig nem ismertetett figura. Ennél is jobb, hogy a nyolc főellenség közül az egyik egy elektromos gyapjúval támadó robotbirka – ekkora állatságot már rég láttunk… A játékban a kontrollerek épségének érdekében lesz egy könnyű fokozat (átalakított pályákkal), az igazi profiknak viszont az ultranehéz szintért megintcsak fizetnie kell: az később, letölthető formában jön mindhárom gépen. ■



Jumpgate Evolution

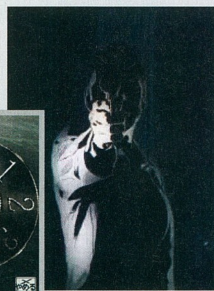
Ha szívesen játszanál egy űrhajós sci-fi MMO-val, de az Eve Online túl bonyolult, a Star Treket pedig nem szereted, a Jumpgate lehet a megoldás. Nincs „valós" űrfizika, nem kell gravitációs kutakkal és földi csatákkal szöszölni: csak bedurrantod a hajtóműveket, és kellemes csatákat vívsz a millió kalóz, robot és idegen ellen. No persze MMO-ról van szó: millió küldetés vár rád, a galaxis szélén más játékosokkal is összecsaphatsz, folyamatosan fejlődnek képességeid és egyre nagyobb ágyúk merednek a hajódon. Magasabb szinteken muszáj lesz klánokba tömörülnünk, hisz a belsőbb naprendszerekben védelmi rendszerek, zsoldosseregek próbálják megvédeni a cégeket a támadó vadászgépektől. ■



LAST WINDOW

Egy évvel a remek Hotel Dusk után játszódik a teljesen más címmel készülő Last Window – 1980-ban járunk, a meglehetősen barátságtalan Los Angelesben. Ez is egy DS-es kalandjáték, mint elődje, és a fejlesztő Cing nem sokat változtatott a stíluson. Így aztán a főszereplő Kyle ezúttal is igazi rendőrként viselkedik: bizonyítékokat gyűjt, beszélget, és persze kombinál – mind tárgyakat, mind elméleteket. Az egyedi grafikus stílus nem sokat változott, de a Cing teljesen új jellegű fejtörőket is ígér. A játék története ismét gyilkosságok körül bonyolódik, de valahogy a másik Cing-sorozat, az Another Code sztorijához is kapcsolódik – az sem elképzelhetetlen, hogy annak főszereplője, Ashley Robbins megjelenik majd a Last Windowban is. A japán megjelenés már januárban megvolt, az angol változat pedig nyár végén, ősz elején érkezik meg. ■







JAPÁN 2010

A Famitsu magazin szerkesztői minden év elején felkeresik a japán kiadókat és fejlesztőket, és meginterjúvolják őket az adott esztendőről, a terveikről, a várható stratégiájukról. Most az érdekesebb válaszok közül szemezgettünk.

NAMCO BANDAI

- Egy teljesen új, nagy durranásnak szánt játék áll fejlesztés alatt
- Két játékkal lesznek jelen a Natal indulásánál
- A további XBLA és PSN jelenlét kizárólag az elérhetővé tett játékok által termelt profittól függ – ha Point Blankra vágysz, vegyél meg minden Namco-játékot, hátha…

CAVE

- Egy teljesen új X360-as shoot 'em up játék készül, valamint három játéktermi masina otthoni verzióján dolgoznak

FROM SOFTWARE

- Főként a PS3-ra koncentrálnak, nagyon kevés multiplatform és nulla 360/Wii-exkluzív program áll fejlesztés alatt
- Nem hisznek a mozgásérzékelős megoldásokban, nem készülnek se a Natalra, se az Arc megjelenésére

MARVELOUS

- Ha a No More Heroes 2 nem teljesít fényesen, esélyes, hogy azt is átírják PS3-ra és X360-ra
- Egy teljesen új, milliós sikernek szánt játékon dolgoznak, a bejelentés még idén meg lesz, a megjelenés nem biztos
- Bár sokan érdeklődnek felőle, a Muramasát nem írják át más platformra

TECMO KOEI

- Három multiplatform Warriors játék áll fejlesztés alatt
- Annak megjelenése után majdnem minden játékuk támogatja a Natalt
- Több PS3-exkluzív játékon is dolgoznak

SEGA

- Akkor készül új Shenmue és Sakura Taisen, ha a fejlesztési költségekbe bármelyik konzolgyártó bekapcsolódik
- Sonic nem vész el, csak átalakul: a részleteket és a Sonic 4-en lásd a 27. oldalon!



After Burner Climax

Egyféleképpen lehetne jobb az After Burner visszatértének a híre: ha minden letöltött példányhoz mellékelne egy méretes, mozgó játéktermi kabint is a Sega. Mivel azonban erre nincs lehetőség, inkább kezdjük el sorolni a legendás játék legújabb részének tudását. Mivel Xbox Live-ra, illetve PlayStation Networkre készül, sejthető, hogy a látvánnyal nem lesz gond: három gépünk (Super Tomcat, Super Hornet, Strike Eagle) iszonyatos sebességgel süvít a húsz pálya az előre meghatározott útvonalain, nekünk pedig csak a lövöldözésre, illetve a kitérő manőverekre kell ügyelnünk. Utóbbit segíti a Climax-mód, vagyis az időlassítás elsütésének a lehetősége; hát igen, az After Burner sosem szimulátorszerűségéről volt ismert...További bónusz retrománoknak: a korábbi részek zenei anyaga is választható lesz!

TOVÁBBI REMAKE-EK ÉS RETRO-FOLYTATÁSOK A KÖZELJÖVŐ ONLINE KÍNÁLATÁBÓL
Bonk: Brink of Extinction (PSN, XBLA, WiiWare), **Earthworm Jim HD** (PSN, XBLA), **Metal Slug 7** (XBLA), **Perfect Dark** (XBLA), **Tecmo Bowl** (PSN, XBLA)





Nintendo RPG-k

Bár kétségtelen, hogy a sikerességhez ennek semmi köze, tény, hogy a Wii erőteljesen szűkölködik igényes szerepjátékokban. A japán cég ezt érezte is, így pár éve megkezdték ilyesmivel foglalkozó fejlesztők megkörnyékezését. A folyamat idén érik be, hisz két monumentális RPG is napvilágot lát a gépre. Az első annak a Hironobu Sakaguchinak az új alkotása, aki az első hét Final Fantasy, illetve legutóbb a Lost Odyssey felett bábáskodott. A Last Story (nagyon rímel a Final Fantasyre...) című játék mellett a másik szerepjáték-csemege Japánban a Xenoblade, Amerikában pedig a Monado nevet viseli – hogy nálunk mi lesz a neve, arra nem tippelnénk. Ez annak a Tetsuya Takahashinak a munkája, aki korábban a Xenogears, illetve a Xenosaga játékokat is írta és rendezte (és akármennyire is úgy tűnhet, a Xenoblade nem azok világában fog játszódni). ■

Következzen a Namco (ma már Namco Bandai) hat legsikeresebb játéksorozata. Igaz, egy jelentkező hiányzik a listáról – Pac-Man szerepléséről egész egyszerűen nincsenek adatok, csak annyit tudni, hogy az első, Atari 2600-as verzióból hétmillió fogyott. Az adatok 2010. januáriak, a játékok számánál a játéktermi, illetve mobiltelefonos verziókat (az iPhone kivételével) nem számoltuk, az eltérő platformokon megjelent megegyező kiadásokat egynek vettük. A neveknél mindig az európai kiadás nevét használtuk.

NAMCO-MILLIÓK

TEKKEN



Játékok száma: 8
Összeladás: 35 000 000
Az első rész:
Tekken (1994)
A legutóbbi rész:
Tekken 6 (2009)

NAMCO MUSEUM



Játékok száma: 17
Összeladás: 13 000 000
Az első rész:
Namco Museum Volume 1 (1995)
A legutóbbi rész:
Namco Museum Essentials (2009)

TALES



Játékok száma: 25
Összeladás: 12 000 000
Az első rész:
Tales of Phantasia (1995)
A legutóbbi rész:
Tales of Graces (2009)

SOUL



Játékok száma: 7
Összeladás: 11 500 000
Az első rész:
Soul Blade (1996)
A legutóbbi rész:
Soulcalibur: Broken Destiny (

RIDGE RACER



Játékok száma: 12
Összeladás: 11 000 000
Az első rész:
Ridge Racer (1994)
A legutóbbi rész:
Ridge Racer 7 (2006)

ACE COMBAT



Játékok száma: 10
Összeladás: 10 000 000
Az első rész:
Air Combat (1995)
A legutóbbi rész:
Ace Combat Xi: Skies of Incursion (2009)

2009 LEGJOBBAN FOGYÓ JÁTÉKAI

Forrás: NDP, illetve Famitsu

Amerika			Japán		
Modern Warfare 2	X360	4,2 millió	Dragon Quest IX	DS	4,1 millió
Wii Fit	Wii	3,5 millió	Pokemon HeartGold/SoulSilver	DS	3,4 millió
Wii Sports Resort	Wii	2,4 millió	New Super Mario Bros. Wii	Wii	2,5 millió
Mario Kart Wii	Wii	2,2 millió	Tomodachi Collection	DS	2,3 millió
Wii Play	Wii	2,1 millió	Final Fantasy XIII	PS3	1,7 millió
Halo 3: ODST	X360	2,0 millió	Wii Sport Resort	Wii	1,5 millió

ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1 A Saboteurből kivágták a teljes végjátékot (egy hatalmas náci kastéllyal, illetve egy rakétagyárral együtt), illetve a repülős részeket

2 **A Silpheed Sega CD-s kiadásához Tomoyuki Shimada fantasztikus zenéket készített, de azoknak csak iszonyatos minőségű verzióit használta a játék, mert a grafikus kódot író programozók elvettek minden erőforrást a zenétől.**

3 A Star Fox Adventures lemezén található egy gametext.bin nevű file, ami a játék teljes eredeti sztoriját tartalmazza – abból az időből, amikor a játék még N64-re készült.

4 **A 2006-os Sonic the Hedgehog lemezén van egy megnyithatatlan titkos karakter (Metal Sonic), olyan tárgyak, melyeket végül nem lehetett megvásárolni a játékban, és utalások egy online versenyzős multiplayer módra.**

5 A Tiger Woods 99 PS1-es lemezére sokszorosítás előtt egy fejlesztő felmásolta a South Park sorozat egy epizódját (a Spirit of Christmast). Igaz, csak PC-n volt elérhető, de az EA-nek vissza kellett hívnia a teljes szállítmányt.

CES 2010

Ami a játékiparnak az E3, az autóknak Frankfurt, a filmeknek meg Cannes, az a kütyüiparnak a Las Vegas-i CES. Minden januárban itt gyűlik össze a techvilág apraja és nagyja, hogy még nagyobb képernyőkkel és még kisebb kamerákkal, őrült és kifinomult, forradalmi és érthetetlen találmányokkal licitáljanak egymásra és előző évi magukra. Természetesen a szórásból nem maradhatnak ki az Amerikában húszmilliárdos üzletet jelentő játékok sem – a kiállítás idén két fontos bejelentést, bemutatót hozott. Az talán nem csoda, hogy a Nintendo nem lőtte el patronjait, de hogy sem a Sony, sem a Microsoft nem a saját mozgásérzékelőjére koncentrált, az meglepő volt...

PLAYSTATION 3D

Bár X360 egyelőre ugyanannyi játék van, amely támogatja a 3D-s televíziókat, mint PS3-on, ez idén ősszel drasztikusan meg fog változni. A Microsoft ugyanis nem hisz ebben, illetve egész pontosan abban nem, hogy a 3D-s tévék elterjednek annyira, hogy érdemes legyen átállni a nagyüzemi támogatására. Ezt persze úgy is lehet értelmezni, hogy megvárják, hogy a riválís öljön milliókat a dolog kikutatásába, tökéletesre csiszolásába és reklámozásába – majd aztán ők egyszerűen beleülnek a tutiba.

No de félre a cinizmussal, hiszen a Sony más megközelítést alkalmaz: az idei évben elérhető lesz az az update, amellyel minden PS3-as játék 3D-s köntöst kap. A pontos részletek erről még mindig nem ismertek, de az biztos, hogy a megfelelő hardver (értsd: egy bazi drága tévé) megléte esetén visszamenőleg is minden játék automatikusan 3D-s lesz. Természetesen ez sok esetben nem dobja meg az élményt (például régi-új kedvencünk, a Last Guy biztosan nem fog profitálni belőle), de az eddig demózott alkotások esetén látványos a különbség.

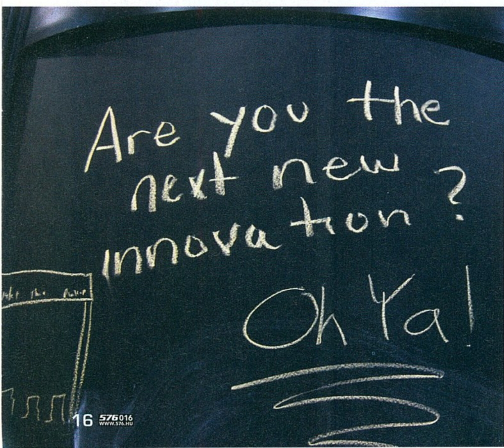
Kérdéses persze, hogy ha az újdonság varázsa elmúlik, akkor a nem kifejezetten 3D-re tervezett játékok többet nyújtanak-e majd a hagyományosaknál, de egyelőre mind a TGS-en látott WipEout HD, mind a Las Vegasban demózott Gran Turismo 5 lenyűgözte a járókelőket. A legnagyobb kérdőjel, hogy vajon minden új, 3D-s tévével működik-e a rendszer, vagy kizárólag a Sony által gyártott Bravia tévéknél lesz-e elérhető. Merthogy száznál is több 3D-s képet adó tévét mutattak, vagy általában jelentettek be a CES-en, melyek legalább öt-hat eltérő technológiát használnak fel a 3D-s hatás elérésére.

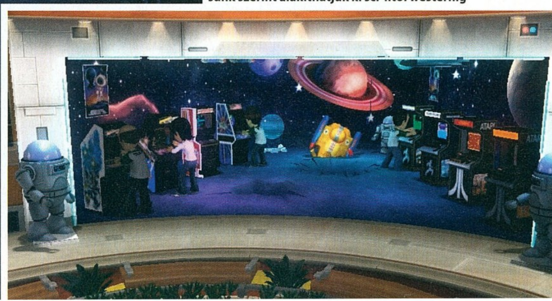
Igaz, míg a tévégyártók éppen azt sulykolták mindenkibe, hogy a 3D HD megérett a tömegtermelésre és -fogyasztásra, addig a bemutatott játékok éppenhogy kicsit homályosabbak voltak, mint szimplán, két dimenzióban szemlélve őket.

GAME ROOM

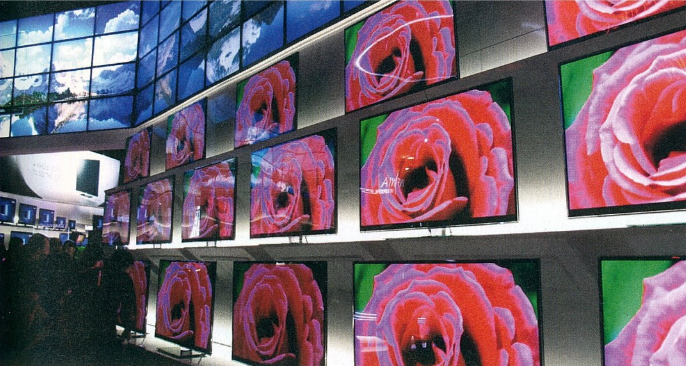
A Microsoft nem használta ki az alkalmat a Natal részletesebb bemutatására, de a Windows-hoz és egyéb, nem feltétlenül játékokhoz köthető bejelentések mellett azért bemutattak egy igazi újdonságot. Ez a Game Room névre hallgat, és lényegében egy virtuális játékteremről van szó.

A valamikor tavasszal debütáló rendszer leginkább a Nintendo Wii virtuális konzoljához hasonlít: kizárólag régi klasszikusok változtatás nélküli verzióit kapjuk





(alul) Game Room – a berendezést saját ízlésünk szerint alakíthatjuk ki sci-fitől westernig

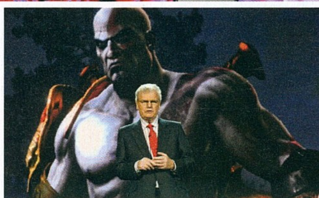




meg. Nincsenek új grafikai elemek, átalakított pályák, online játéklehetőség: csak azok az olykor 20-25 éves klasszikusok, amelyeken egy generáció felnőtt.

A Game Room programot elindítva egy üres terembe jutunk: ezt tölthetjük meg játéktermi gépekkel, feltéve persze, ha kipengetjük érte a pénzt, pontosabban a Microsoft pontot. Egy zsetont 40 pontért kapunk, egy játéktermi masinát 240 pontért vehetünk meg örökre (azaz utána ingyen és bérmentve játszhatjuk bármennyit, bármeddig). Van egy harmadik lehetőség is, ha PC-n is játszani akarunk (a Game Room és annak minden funkciója a Games for Windows rendszerből is elérhető lesz): 400 pontért számítógépen és X360-on is aktiválható lesz egy gép. Tekintve, hogy egy MS pont nagyjából három forintot ér, úgy tűnik, hogy a Game Room valamivel olcsóbb lesz, mint Wiis társa.

Nagy kérdés persze a játékkínálat. A rendszer 30 klasszikussal (pl. Centipede, Asteroids, Space Invaders) indul, és hetente töltik fel az újabb alkotásokat – öt év alatt akarják elérni az ezer elérhető játékot. Minden játék az eredeti játéktermi masinával jelenik meg a saját termünkben, és kedvünkre rendezgethetjük azokat. Az egyre több géppel



egyre újabb területek, szintek és extra berendezési tárgyak nyílnak meg. Barátainkat magas pontszámainkkal idegesíthetjük, illetve hívhatjuk ki egy viadalra, de akár barátságos ejtőzés céljából is meginvitálhatjuk őket termünkbe. Achievementeket az egyes játékok nem adnak, de a Game Room, mint külön program rendelkezik majd velük.

Nyilván nem mindenki izgul fel azon, hogy megint megveheti a Pac-Mant, de mivel Európába a legtöbb Capcom, Konami és Sega gép csak igen korlátozott számban jutott el (ha egyáltalán…), a későbbiekben rengeteg csemegével is találkozhatunk. Feltéve persze, ha hetente tényleg jön vagy féltucat gép…

MAJD JÖVŐRE...

Noha a CES nem feltétlenül a játékokról szól, de mivel ez az iparág abszolút technológiafüggő, az itteni bejelentéseknek hatalmas kihatása lehet arra, hogy néhány év múlva hogyan fogjuk játszani a PS4-en és DS Advance-on. Az idei kiállítás a 3D-ről szólt – de mi nem hiszünk benne, hogy ez itthon pár éven belül tényleg olyan hihetetlen sebességgel terjedne el, mint azt a gyártók szeretnék. Igaz, az Avatar sikere a mozikban gyakorlatilag mindent átalakított, de amíg a játékiparnak nem lesz meg a saját Avatarja (és nem, a térhatásúvá tett Gran Turismo nem az – sőt, az Avatar játékfeldolgozása sem az!), addig nagyon sokan megmaradnak a „vacak", kétdimenziós tévéjüknél… ■

Random játékok

Bár a CES a kütyükről szól, mindig van néhány bátor cég, aki játékokkal meri szórakoztatni a nagyérdeműt. Következzen a három kedvencünk!

SUPER STREET FIGHTER IV

capcom

Új karakterek, új pályák, új ultra kombók és meganyanyi, az egyensúlyt segítő apró változtatás (bye-bye legyőzhetetlen Sagat…); nagyjából így foglalható össze a Super előtaggal ellátott új SF4. A legfontosabbak ebből kétségtelenül az új hősök: nyolc karakterre számíthatunk, akik közül eddig hatot mutattak be. A régi ismerősök közül visszatér T. Hawk, Dee Jay, Adon, Cody és Guy, így az (eddig) egyetlen igazi újonc Juri, a Sethnek dolgozó gonosz, ámde igen szexi csaj. Ő taekwon-do stílusban küzd, különleges kombóit pedig egy kí-erősítő, agyba épített kütyü teszi igazán látványossá és erőssé. Hát igen, a sztori nem a SF4 nagy erőssége… Mivel most már a Street Fighter II teljes felhozatalát hadba küldhetjük, a régi harcok az új köntösben is folytathatóak.



EYE OF JUDGEMENT - LEGENDS

sony

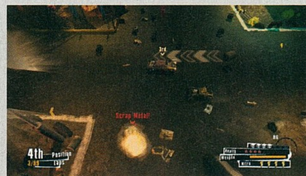
A PS3-as Eye of Judgement egy közepes kártyajáték volt (eszelősen csaló gépi ellenfelekkel), amelyet az az extra dobott fel, hogy igazi paklit kaptunk a játék mellé, az azokon levő ikonokat olvasta be a PlayStation Eye kamera. És noha kamera elvileg PSP-re is köthető, de a Legends alcímmel felruházott új változat nélkülözi az igazi, kézzel fogható kártyákat, és a virtuális lapokat adja virtuális kezünkbe. Így aztán megmarad a háromszor hármas tábla, a körönként idézhető, eltérő elementálhoz kapcsolódó szörnyek, no meg a rengeteg variációs lehetőség. A PSP-s verzió egy teljesen új sztorimódot tartalmaz – barátságosabban indító ellenfelekkel –, no meg rengeteg új lapot: 300 bestia lesz összegyűjthető.



SCRAP METAL

slick

Nitró, javítást jelképező csavarkulcs, millió fegyver a hátrahagyható aknáktól a hökövető rakétákig; igen, ismét egy roncsderbit élhetünk át! Az N+ alkotói dolgoznak a Scrap Metalon, amely ugyan szinte semmit nem változtat a műfajtól megszokott dolgokon, mégis igen élvezetesnek tűnik. Egyedül egy 60 versenyből álló sorozatot kell meghódítanunk (futamok között fejlesztésekkel), multiban pedig nyolcfős arénaharcokat (lásd Destruction Derby) és négyfős versenyeket (lásd Death Rally) zavarhatunk le. Az akciójátékokból megszokott horda üzemmódot egy olyan megoldás helyettesíti, ahol minden megtett körrel egyre több rendőr és végül katona üldöz minket (lásd GTA, lineáris útra szorítva). Megjelenés tavasszal, Xbox Live Arcade-re.



Bár előzeteseink között ebben a számunkban megpróbáltunk csakis a ténylegesen új játékokra koncentrálni, muszáj egy kis kitérőt tennünk olyan alkotások felé, melyekről ugyan korábban már írtunk, de a megjelenéshez közel fontos új dolgok derültek ki róluk. Itt próbáltunk a ténylegesen új információkra koncentrálni, illetve olyan játékokat kivesézni, amelyekről korábban csak lábjegyzetszinten számoltunk be.

Az információ: hatalom

[ÍRTA GRAT





Supreme Commander 2

kiadó **square enix** fejlesztő **gas powered games**
megjelenés **március 5.** platform **pc, x360**

AMIT EDDIG IS TUDTUNK Az első rész nyomdokain haladva a SupCom 2 is hatalmas robotcsatákat tesz átélhetővé. Akár több ezer lépegető és tank és bombázó és csatahajó is részt vehet egy-egy, akár több órásra is duzzadó küzdelemben. Természetesen a stratégiai játék grafikája megújult, de a háborúban résztvevő három sereg stílusa, a felhasználható egységek jókora része megmaradt ugyanaz.

AZ ÚJ INFORMÁCIÓK Amíg az első rész főleg azért készült, hogy a monumentális ütközetekre vágyók az online csatatereken egymásnak feszítsék stratégiai zsenijüket, addig a második rész már az egyjátékos-módot kedvelők számára készült elsősorban. Így aztán kicsit egyszerűbben irányítható vált minden, a 300 (!) eltérő egységet megtizedelték, de az oldalankénti negyven eltérő pusztító eszköz még így is rengeteg lehetőséget kínál. A további egyszerűsítés és a játék pörgősebbé tétele érdekében eltűntek a falak, gyengébbé váltak a védelmi tornyok, automatizálhatók a nyersanyag-begyűjtők és lecsökkent a pajzsgenerátorok ereje. És ha még mindig a legyőzhetetlen védelem építését erőltetnéd, hát vigyázz: megjelentek a teleportáló, illetve más egységeket a pályán keresztülhajító gépezetek is, így az általad védelmi vonalnak kinevezett és kiépített hegyvonalat gyerekjáték lesz megkerülni…

A pörgősséghez a játékmenet felgyorsítása is hozzájárul. No nem egyszerűen a gyorsabb haladásról van szó, de olyan dolgokról is, mint a durva egységek korábbi felhasználhatósága. Míg az első részben akár egy óra is szükséges volt ahhoz, hogy a legnagyobb egységek, atombombák gyártását elindítsuk, itt negyed óra alatt már rengeteg óriásgépet szalajthatunk ki a gyárból. Ezekből az úgynevezett experimentális, kísérleti gépekből oldalanként hat kisebb (nézőpont kérdése, ez is lehet ötven méter magas) és három nagyobb létezik.

Ezen egységek mind-mind rendelkeznek valami egyedi képességgel (az említett áthajítom-a-többieket-a-pályán gép, vagy a mobil teleportáló állomás is ilyen), a kedvencünk már most az a Cybranosaurus Rex, amelyik tulajdonképpen egy lézerágyúkkal és páncéllemezekkel telepakolt dinoszaurusz.

A további újítások közül kiemelkedik a fejlesztési rendszer megreformálása: nehezen összegyűjtött kutatási pontjainkat bármikor elkölthetjük meglévő egységeink fejlesztésére, avagy új egységek, speciális képességek megnyitására. A legelszántabb rajongókat talán zavarja majd a kis egyszerűsítés, a barátságosabb kezelőfelület, de mi őszintén örülünk nekik: továbbra is hatalmas, atombombazáporral és százméteres lépegetőkkel feldobott csatákat vívhatunk, de már sokkal könnyebb módon. ■



■ Az első rész sokszintű gyártástechnológiájától eltérően most csak egy-egy üzemre lesz szükség a földi, vízi és légi egységek legyártásához



Az experimentális egységeket lehetőség lesz már félkész állapotban is kizavarni a harcmezőre: igaz, ekkor fel kell készülnünk arra is, hogy készültségi állapotuktól függő eséllyel néha tíz másodpercre leállnak…

A teljesen újjárt motor nem csak a zoomolást kezeli sokkal fürgébben, de az egységek is sokkal jobban néznek ki



Kutatási pontokat kutatóállomások építésével, illetve kevésbé élethű módon ellenséges egységek és épületek sebzésével, rombolásával szerezhetünk

Dragon Age: Origins – Awakening

kiadó **ea** fejlesztő **bioware** megjelenés **március 16.** platform **pc, ps3, x360**

AMIT EDDIG IS TUDTUNK Ahogy a megjelenéskor készített interjúnkból is kiderült, a BioWare gőzerővel dolgozik a Dragon Age-kiegészítőkön. Igaz, a Return to Ostagar DLC-vel sok gond volt, de a következő – lemezes játékként manifesztálódó – nagy kaland már úton van…

AZ ÚJ INFORMÁCIÓK Az Awakening hónapokkal az eredeti játék vége után játszódik – a háborúnak vége, de a darkspawnok mégsem tértek vissza testületileg a föld alá. A feladatunk a Grey Wardenek rendjének újjáteremtése lesz, mégpedig egy északi provinciában, Amaranthine-ban. A rend egykori főhadiszállását visszafoglalni még nem lesz olyan nehéz – de amikor találkozunk az Architect nevű, gondolkozni, beszélni, sőt, terveket készíteni képes darkspawnnal, akkor besűrűsödnek a dolgok.

A kiegészítő vagy a régi hősünkkel kezdhető el, vagy egy teljesen új karakterrel – utóbbi esetben egy új eredetsztorit is kapunk. A régi csapattagok közül egyedül Alistair tér vissza, de az öt új potenciális társ igen durva sereget jelenthet. Erre szükség is lesz, mert hiába a 35 fölé növelt szintlimit, az új fegyverek és páncélkészletek és az új varázslatok, az olyan ellenfelek, mint a lángoló gólemek vagy a szellemsárkányok nem adják majd olcsón a bőrüket… ■



■ A lemezes kiegészítő nem jelenti a letölthető tartalmak végét – kisebb kalandok, felszerelés-pakkok várhatók a jövőben is

C&C 4: Tiberian Twilight

kiadó **ea** fejlesztő **ea la** megjelenés **március 19.** platform **pc**



■ Multiplayer-módban a nagy újítás az ötfős csapatok bázisfoglalós vetélkedése lesz – képzeld el a Battlefieldek Conquest módját, csak épp madártávlatból (és lángszórós tankokkal) játszva…

AMIT EDDIG IS TUDTUNK Véget érni látszik a C&C-sztori – a Tiberian Twiligh a legendás sorozat lezárását, Kane útjának beteljesülését ígéri. No meg hatalmas, mozgatható bázisokként funkcionáló lépegetőket…

AZ ÚJ INFORMÁCIÓK A sztoriról a fentieken túl semmit nem tudni – talán nem is baj, ha a GDI és a Nod végső küzdelmének történetét csak a játékból ismerhetjük meg. Sokkal fontosabb a megreformált játékmenet: bármikor is játszunk, választanunk kell a támadó, védekező és támogató kasztok között. Mindegyik saját egységekkel és képességekkel bír, és bármikor válthatunk köztük. Ekkor elveszik minden pénzünk, megsemmisül a bázisként, gyárként, kitermelőként szolgáló lépegetőnk, de működő egységeink megmaradnak, és megújult taktikai eszköztárral vethetjük bele magunkat a küzdelmekbe. A támadó kiszereléssel elfoglalhatjuk a kijelölt bázist, majd védekezésre váltva megerősíthetjük azt. A nagy támadás visszaverése után jöhet a légi egységekkel operáló támogató kaszt – majd újra támadásba váltva el is foglalhatjuk azt. Ez a lehetőség teljesen átalakítja az amúgy standard (klasszikus egységek, tibériummal működtetett gazdaság és fejlődés) C&C-játékmenetet. Úgy néz ki, a sorozat nagy durranással múlik ki… ■

Lost Planet 2

kiadó **capcom** fejlesztő **capcom**
megjelenés **május 18.** platform **pc, ps3, x360**



■ A játék – meglehetősen hosszú – töltőképernyői alatt egy robotos akciójátékot lehet játszani, online társak megléte esetén akár egymás ellen is.

AMIT EDDIG IS TUDTUNK Az első részben bejárt – és romossá lőtt – fagyos bolygó cselekedeteink nyomán elkezdett melegedni, így a csatát most már melegben vívhatjuk tovább. A második rész idomtalanul nagy főellenfeleket, négy fős kooperatív-módot és egy igen kidolgozott online arénát is felvonultat a siker érdekében.

AZ ÚJ INFORMÁCIÓK Ugyan a történetről – öt hős, akik eltérő cselekedetei alakítják az utolsó, hatodik fejezet eseményeit – még mindig nem tudni sokat, de ez igazából senkit nem zavar: a Lost Planet 2 igazi vonzerejét a hatalmas ellenfelek adják. Ezek a házaknál is jóval nagyobb bestiák olykor az egész pályán végigkergetnek minket, másszor pedig nem teljesen megszokott taktikát kell bevetnünk ellenük – az egyik lény például lenyel minket lépegetőstül, és belülről, a beleiben küzdve kell szétrobbantani.

A kusza sztorivezetés miatt igen változatos pályákat fogunk meglátogatni, a hatalmas dzsungelektől a sivatagi óriásvonatokig mindenhol megfordulunk majd. Az együttműködés igen fontos, így ha nem online játszunk, a gép irányítja társainkat – akik, egy új bejelentés értelmében akár Marcus és Dom (Gears of War) fizimiskáját is felölthetik; sajnos a láncfűrészes puskát nem hozzák. Nagy előrelépés az első részhez képest a tapasztalati pontok megjelenése: ezekkel új fegyvereket, eszközöket és hasznos képességeket szerezhetünk. ■

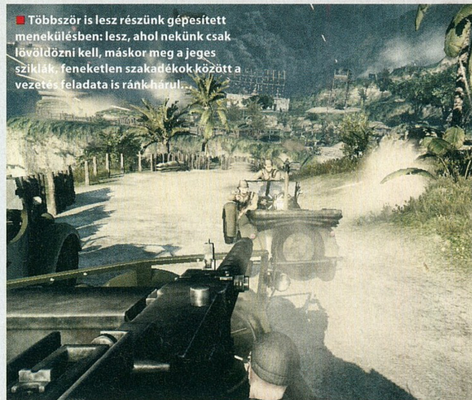






Battlefield
Bad Company 2

kiadó **ea** fejlesztő **dice** megjelenés **március 5.**
platform **pc, ps3, x360**



Többször is lesz részünk gépesített menekülésben: lesz, ahol nekünk csak lövöldözni kell, máskor meg a jeges sziklák, feneketlen szakadékok között a vezetés feladata is ránk hárul...

AMIT EDDIG IS TUDTUNK Tudtuk, hogy a játék igen szórakoztató lesz online: hatalmas pályák koncentrált csatákkal, rombolható épületekkel, tömérdek járművel. Tudtuk, hogy itt jobban kidolgozták a karakterek fejlődését, tudtuk, hogy külön-külön erősödik mind a négy online játszható kaszt, és tudtuk, hogy úgy általában a multiplayer komoly kedvencünk lesz hosszú heteken, hónapokon át.

AZ ÚJ INFORMÁCIÓK Az egyjátékos-mód azonban eddig rejtőzködött – a legelső, csaknem egy éve történt bemutató óta egy pixelt nem láttunk belőle, ott pedig szinte semmit nem tudtunk meg a történetről. A végigjátszható verzió birtokában – Battlefield-tesztet nem írunk a multiplayer kipróbálása nélkül; az ilyesmit máshol keresd... – azonban tudatlanságunk semmivé foszlott.

Az nem meglepő, hogy a Bad Company 2 sztorimódja jobb lett, mint az elődé; ami meglepő, az az, hogy mekkorát változott a játékmenet, annak ellenére, hogy nagyjából ugyanazok a fegyverek, ugyanúgy rombolódik a terep és ugyanaz a három marha alkotja saját karakterünkön kívül a B-szakaszt.

Már a sztorimód indulása sokkoló – hiszen a múltban, a második világháborúban találjuk magunkat! A Bad Company 2 történetében központi elemet képező szuperbomba gyökerei ugyanis egy japán tudóshoz vezetnek, akinek az elrablása/kiszabadítása lesz a feladatunk. A Battlefield 1943 látványvilágát bőven felülmúló küldetés során késelünk majd japán mesterlövészt, feldúlunk egy repteret és olyan klasszikus fegyvereket használunk, mint a Springfield vagy a Garand. A teljesen váratlan és megdöbbentően intenzív bevezető után a lendület cseppet sem lankad – a mai időkben játszódó fejezetek során már a klasszikus B-kompánia tagjaként dúljuk fel a nyugati féltekét Alaszkától Dél-Amerikáig.

A realisztikus módon egyazon vidéken játszódó háború helyett itt szinte minden pálya más hangulatú helyszínen játszódik: a sivatagtól az őserdőig, a fagyos hegytetőktől az őszies hangulatú lankákig mindenhol megfordulunk majd. Igaz, ennek a helyiek – leginkább terroristák, illetve orosz katonák – cseppet sem örülnek, mert ahol nem tankkal romboljuk le hatalmas szélerőműveiket, ott gyalogosan, motorcsónakkal, helikopterrel, terepjáróval, de mindenképpen felfegyverezve teszünk rendet.

A teljesen nyílt, hatalmas pályákat sokkal szűkebb, de épp ezért kidolgozottabb, intenzívebb helyszínek váltották le. Néhol tényleg szűk járatokkal, máshol a többi FPS-hez képest azért még mindig óriásinak tűnő területekkel – de az a szabadság, ami az első részt jelentette, nincs jelen. Szintén eltűntek a hosszú, unalmas kutyagolások és sofőrködések – itt gyakorlatilag minden pillanat akcióthoz. Ráadásul a rombolható épületek miatt amúgy is különleges játékmenetet (kell pár perc, amíg megszokod, hogy a ház sarka nem tökéletes fedezék...) további emlékezetes pillanatokkal gazdagszik. Egyszer például a tomboló vihar mennydörgéseihez időzítve kell mesterlövészkedni, máskor meg a magányos hegyi menekülés közben muszáj itt-ott tüzet gyújtani, hogy ne fagyjunk meg. Talán nem olyan szuperkoncentrált akció, mint a Modern Warfare volt, de cserébe sokkal viccesebb és hosszabb kaland – a multi pedig lehengerlő, no de azt a demóval mindenki maga is kipróbálhatja...

Mass Effect 2

kiadó **ea** fejlesztő **bioware** megjelenés **–** platform **pc, x360**

AMIT EDDIG IS TUDTUNK Az év legjobb szerepjátéka, amely már az első napokban is érdekes letölthető tartalmakkal egészült ki – és az ígéretek szerint ez egyre csak folytatódni fog.

AZ ÚJ INFORMÁCIÓK A letölthető tartalmakat egy külön csapat készíti, és ez a folyamat már egy éve tart. Az első extra küldetés (egy látogatás a Normandy romjainál) ugyan inkább hangulatával, mintsem a játékmenetével tűnt fel, de a későbbiekben természetesen akciódús kalandokat is kapunk. Az első ilyen márciusban érkezik: ebben a járműves harc kedvelőinek kedveznek, hisz a Hammerhead névre keresztelt gravitációs tankkal végre fel lehet fedezni egy rakat lakatlan világot. Az első plusz karakter a Zaeed Massani nevű fickó volt, de tavasszal egy második harcost is kapunk: a Kasumi nevű karakterről csak azt tudni, hogy létezik, de a név alapján egy ember leányra számítunk – bár egy elcor harcművészt is szívesen fogadnánk a Normandy állatkertjében. A következő hónapokban amúgy számos apró, egy-egy új fegyvert vagy páncélt adó DLC is várható, méghozzá ingyen. Aztán, pár hónap múlva jöhetnek a sztorit továbbvivő, immár fizetős, és sokórás kalandok is – jó eséllyel már lemezen (is) terjesztve… ■



■ A Cerberus kommandósainak páncélja a pajzsot, az életerőt és a nehézfegyverekhez felvehető lőszer mennyiségét növeli.



Spec Ops: The Line

kiadó **2k** fejlesztő **yager** megjelenés **szeptember** platform **pc, ps3, x360**

AMIT EDDIG IS TUDTUNK Egy sikeres és jó, valamint hét sikertelen és egyre szánalmasabban pocsék rész után a Spec Ops-széria megújulva tér vissza – elődeihez a főszereplő kommandósokon túl szinte semmi nem fűzi. Decemberi bejelentésekor csak az volt biztos, hogy a homokviharoktól sújtott Dubaiban fogunk császkálni.



■ A játékban nem csak akciózni kell: morális döntéseink alakítják a történet alakulását, a kevés megmaradt civil hozzánk való viszonyát

AZ ÚJ INFORMÁCIÓK Mire tud kezdeni néhány millió homokszem a modern építészet egyik csúcspontjának számító Dubai városával? Nem sokat. Képzeljük el azonban, hogy ez a homokvihar Roland Emmerich és Michael Bay képzeletében született meg, aztán még erősödött egy kicsit: a folyamatosan vándorló dűnék között néha a legmagasabb tornyoknak is csak a csúcsa látszik ki – igaz, nagyobb szelek esetén két fős (egyszerű parancsokkal irányítható) kíséretünkkel még a szegénynegyed lapos házaiba is benézhetünk. Az evakuálási parancs ellenére is a városban maradó Delta Force-alapító utáni hajszában a homok, az időjárás állandó faktor lesz. A Gears of Warhoz hasonló módon lezavart harcok (lövöldözés fedezékből, regenerálódó életerő, rohanáskor bezoomoló kamera) során ugyanis a homok lehet segítőnk vagy ellenségünk is. Az ellentábor feje feletti üvegtetőt belőve a tonnányi homok végez mindenkivel, a robbanások homok-vortexeket teremtenek, melyek lehúzhatnak minket a mélybe, eltemetett épületekbe, ha a véletlenszerűen változó szél betemet egy járatot, akkor kénytelenek leszünk másfelé utat keresni. ■

Resident Evil 5: Gold Edition

kiadó **capcom** fejlesztő **capcom** megjelenés **március 9.** platform **ps3, x360**

AMIT EDDIG IS TUDTUNK Új helyszínekkel és kibővült Mercenaries-móddal szerelve érkezik a kibővített RE5-kiadás, egyelőre csak konzolokra. A két extra fejezet külön is letölthető lesz, kedvező áron. PC-s verzióról egyelőre nem tudunk, valószínűleg az alapjáték ezen verziója nem lett elég sikeres ehhez.

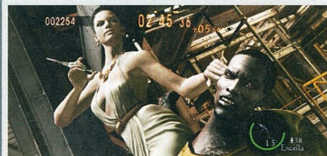
LOST IN NIGHTMARES Chris és Jill felderítik a Spencer-villát – eleinte hatalmas, akár egyetlen ütéssel is gyilkolni képes horgonyokkal felszerelt mutánsok, majd Wesker ellen küzdve. A másfél órás kalandban kevés lőszerre és rengeteg oldschool Resident Evil-fejtörőre kell számítani – no meg sötét, dohos vidékre a napsütötte Afrika helyett. ■





DESPERATE ESCAPE Amíg Chris és Sheva Weskert kergetik, addig az agymosás alól felszabadított Jill és a BSAA-ügynök Josh menekülnek a Tricell-üzemből. Az éjszakai küldetés durva akcióra épül: a két órás rohanás során sok száz zombit fogunk leméSzárolni, hogy végül elkötve egy helikoptert, megmentsük a sziklát püfölő haverokat a lávatóból. ■

MERCENARIES REUNION Az időre menő zombiirtás, avagy a Mercenaries-mód új karakterekkel és új kosztümökkel gazdagszik (utóbbiak természetesen egyedi fegyverkiosztással is járnak). A teljesen új karakterek közül mindenképpen megemlítendő a mérgező injektorral felszerelt Tricell-vezér Excella Gionne, illetve a közelharcban profi BSAA-s Josh Stone. ■



■ A fejlámpásunk ugyan teljesen sosem merül le, de ha nem pumpáljuk a dinamóját viszonylag sűrűn, reflektor helyett egy gyertya hatékonyságával fog működni.

■ Artyom karórája nem csak a gázmaszk filterjének állapotát mutatja, de fényéből tudjuk, hogy fedezékünk mennyire hatékony: vörösen világít, ha egy ellenfél lát minket, sárgán, ha gyanítja közellétünket

METRO 2033

kiadó **thq** fejlesztő **4a** megjelenés **március 19.** platform **pc, x360**

AMIT EDDIG IS TUDTUNK Ahogy azt a táblázat is mutatja, nem nehéz hasonlóságot találni a STALKER és a Metro 2033 között – no de ez érthető is, hiszen a fejlesztők egy jókora része is közös a két programon. A 2006-ban bemutatott, a végső nukleáris háború után játszódó FPS-t szintén a THQ karolta fel, és ők rázták gatyába a határidőkkel hadilábon álló ukrán fejlesztőket. Moszkvai metró, kettes vonal, 2033-ban – a következő megálló Mutánsfalva…

AZ ÚJ INFORMÁCIÓK A Metro 2033 hangulatában, világát és játékmenetét tekintve tényleg a STALKER-re hasonlít, de egy hatalmas eltérés azért van köztük: a 4A játéka ugyanis lineáris kaland lesz, ahol a pályák, az események az előre lefektetett forgatókönyv szerint zajlanak. Nincs szabad kalandozás a metróalagutak gyilkos világában (az állomások falvaknak felelnek meg, a szervizalagutak szörnyű lények búvóhelyei, a külső világról pedig szinte semmit nem tudni), főszereplőnk, Artyom együtt sodródik az eseményekkel.

Az első pálya gyakorlatilag a játék végét mutatja meg, és mielőtt elhullanánk, a képernyő elsötétedik, és nyolc napot ugrunk vissza az időben. Ekkor még egyszerű fiatal srácként tengetjük életünket a sugárzástól védő hatalmas kapuk mögött, sokméteres vasbeton födémek alatt. Sok öröm nincs, étel se sok, de az állóvizet végül felkavarja egy vándor, aki kívülről érkezik – és ezzel beindulnak az események

A játék első fele túlnyomórészt a metróalagutakban telik: szomszédos „törzseket" keresünk fel, elrejtett kincsek, raktárak után kutatunk, leszámolunk az életünkre törő mutáns állatokkal (a démoni denevér különösen undorító szörnyeteg). A fegyvereink eleinte szemétből, hulladékból gyártott eszközök, fényt sokszor csak a fejlámpánk ad – a vásárlást és a tűzharcot pedig mindig át kell gondolnunk, hisz a lőszer a helyi valuta… Később természetesen kiszabadulunk a külső területekre is, és az egyre gyakoribbá váló hallucinációk pedig lassan, de biztosan elvezetnek minket a végjátékhoz – ahol nem csak a mi életünk, de az összes moszkvai túlélőé is döntéseinken, célzásunkon múlik… ■

	STALKER	METRO 2033
A JÁTÉK LÉNYEGE	Posztapokaliptikus FPS, erős horrorelemekkel, egy orosz regény alapján	Posztapokaliptikus FPS, erős horrorelemekkel, egy orosz regény alapján
A KÖRNYEZET	Az atomkatasztrófa által sújtott Csernobil-vidék	Az atomkatasztrófa által sújtott Moszkva
A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE	Teljesen szabad kalandozás a Zónában	Lineáris pályavezetés, sok scriptelt jelenettel
A HŐS	Strelok, az agymosott felfedező	Artyom, a fiatal túlélő
AZ ELLENFELEK	Riválís rablók, mutáns állatok és emberek	Riválís túlélők, mutáns állatok és emberek
A FEGYVEREK	Valós fegyverek, különféle kiegészítőkkel	Valós fegyverek, tuningolható tulajdonságokkal
A VALUTA	Rubel	Lőszer
A LEGKEVÉSBÉ AKCIÓHŐSHÖZ MÉLTÓ FELADATUNK	Állandó kajakeresés	Gázmaszkunk szűrőjének állandó ellenőrzése és cseréje
AZ IHLETŐ REGÉNY	Borisz és Arkagyij Sztrugackij: Roadside Picnic	Dimitrij Glukovszkij: Metro 2033
A FEJLESZTŐK	GSC Game Worlds	A GSC Game Worldsből kivált fejlesztők által alapított 4A

ÜZLETI JELENTÉSEK

Véget ért a cégek harmadik üzleti negyedéve, így mindenki elárulja eredményeit, közli terveit. Négy nagy kiadó paksamétájából szemezgetünk.

ELECTRONIC ARTS

Negyedéves bevétel **1.243 milliárd dollár**
Tervezett bevétel az egész évre **3.65-3.9 milliárd dollár**
Részvényárfolyam-reakció a jelentésre **-9%**

Eladási eredmények:
FIFA 10 – **9.7 millió**
Dragon Age: Origins – **3.2 millió**
Left 4 Dead 2 – **2.9 millió**
Mass Effect 2 – **2 millió (négy nap alatt)**

Új bejelentések:
→ Két Need for Speed érkezik – egy akciódús epizód a Criteriontól most ősszel és egy szimulátor jövő tavasszal.
→ Egy „epic shooter" jelzővel illetett játék szintén jövő tavasszal.
→ A Dead Space 2 érkezik kézikonzolokra, az Extraction elkészül XBLA-ra és PSN-re is. A PC-s verzióról még nem döntöttek.
→ Az EA Sports Active folytatásai több platformra (értsd: Natalra és valószínűleg PS3-as Arcra) készülnek.
→ A Dragon Age-folytatás jövő tavasszal érkezik, minden platformra (kézikonzolokra is).
→ A Sims 3 és a Spore idén ősszel megjelennek minden konzolra és handheldre.

THQ

Negyedéves bevétel **357 millió dollár**
Tervezett bevétel az egész évre **850 millió dollár**
Részvényárfolyam-reakció a jelentésre **+11.4 %**

Eladási eredmények:
Darksiders – **1.2 millió**

Új bejelentések:
→ 2010-ben érkezik a Homefront, az UFC 2010 és az új Red Faction.
→ 2011-ben jön a Saints Row 3, a Darksiders 2, a WH40K: Space Marine.

ACTIVISION BLIZZARD

Negyedéves bevétel **1.65 milliárd dollár**
Tervezett bevétel az egész évre **4.2 milliárd dollár**
Részvényárfolyam-reakció a jelentésre **+0.5 %**

Eladási eredmények:
World of Warcraft – **stabilan 11.5 millió előfizető**
Guitar Hero – **60 millió letöltött szám**

Új bejelentések:
→ DJ Hero, új Guitar Hero – csak ez a két zenés játékuk jelenik meg 2010-ben.
→ Idén lesz új Tony Hawk rész (a deszkára) és természetesen Call of Duty is.
→ A True Crime is idén jelenik meg.

UBISOFT

Negyedéves bevétel **697 millió dollár**
Tervezett bevétel az egész évre **1.15 milliárd dollár**
Részvényárfolyam-reakció a jelentésre **-3 %**

Új bejelentések:
→ Ghost Recon Future Soldier minden platformra; a jövőben játszódik, így sci-fi jellegű dolgok is lesznek benne.
→ Az új Assassin's Creed (még nem az AC3) Rómában játszódik, és a nagy újítás a négyfős multiplayer lesz.
→ Az EndWar 2 fejlesztését leállították.
→ Még idén megjelenik az új Driver és az új Raving Rabbids-epizód.



Sonic the Hedgehog 4

Régóta várunk már Sonicra. Mármint a régi, csúcsformában levő, hangsebességgel repesztő, fogyatékos furry haverjait otthon hagyó Sonicra. Nagyjából 1994-ben találkoztunk azzal a Sonic-kal, azóta csak valami klónja rohangál vérsünként, macskák, emberek és minden más lény társaságában, karddal a kezében, vagy épp kocsik volánja mögött. Ennek most vége – oké, ezt egy hónappal a Sonic & Sega Racing előtt nem biztos, hogy elhiszi bárki –, hisz jön az évek óta várt igazi folytatás, a Sonic 4!

A mindhárom konzolra, pontosabban ezek online rendszereire készülő játék epizodikus formát ölt: minden epizód egy zónát tartalmaz, az első természetesen az ikonikus Green Hill lesz. A játékmenet is a klasszikus trilógiát idézi: csak Sonic lesz játszható, a hangsúly a platformrészek és a száguldozás kombinálásán lesz. A grafika a MegaDrive-os eredetiket idézi (igaz, ma már ordenáré nagy felbontásokban), és a zene is a régi dallamok vonalát viszi tovább: egyszer remixelve, máskor meg új dalokat prezentálva. A nyári megjelenést idén még egy epizód követheti, siker esetén pedig gyakorlatilag örökre el leszünk látva oldschool – és remélhetőleg minőségi – Sonic-kal! ■



Ace Combat
Joint Assault



A Namco sorozata mára gyakorlatilag az egyetlen talpon – illetve levegőben – maradt széria, amely a modern harcászat légi ágát dolgozza fel. Igaz, túlságos realizmussal senki nem vádolhatja, de hát a rajongók erre nem is számítanak. Annál inkább a változatos küldetésekre, a félig-meddig a jövő technológiáját alkalmazó vadászgépekre és valami önmagát túl komolyan vevő történetre. Érdekes, hogy ebből a három komponensből csak másfél szerepel a Joint Assaultban, a sorozat második PSP-s részében. Ez azonban mégsem egy kiherélt epizódot jelent, hanem egy új felfogásban készíttetett. Merthogy az új rész a multiplayerre épül, a vadászgép-osztagok koordinált támadásaira és a többféleképpen megoldható küldetésekre.

Érdekes és nem várt dolog, hogy a játék ezúttal igazi országok igazi városai felett játszódik: London, Kairó, Tokió és egyéb jól ismert helyszínek terülnek majd el alattunk a szokásos erdők és hegyek helyett. Az ad-hoc és online is összehozható négy fős csapatokat a legtöbb küldetés két részre bontja, hogy egyszerre, egymástól viszonylag függetlenül hajtsanak végre feladatokat. Ami a vadászgépeket illető változás, az az, hogy néhány küldetésben nem használhatjuk az ultramodern rakétáinkat, és a klasszikusokhoz méltó módon gépfegyverrel kell levadászni ellenfeleinket. A megjelenés az év utolsó harmadában várható. ■



■ A játékban negyvennél is több repülő szerepel, melyek közül 15 lesz irányítható is.

CIVILIZATION 5

A CIVILIZATION MINDEN IDŐK EGYIK LEGSIKERESEBB JÁTÉKSOROZATA, ÍGY AZTÁN IGENCSAK MEGLEPŐ, HOGY AZ UTÓBBI NÉHÁNY ÉVBEN KICSIT EL VOLTUNK HANYAGOLVA. PERSZE, VOLT EGY MAJDNEM-CIV COLONIZATION, MEG AZ AMÚGY REMEK CIVILIZATION REVOLUTION, DE MÁR ANNAK IS MAJD' KÉT ÉVE. MOST AZONBAN VÉGE MINDENNEK, TELJESPÁLYÁS LETÁMADÁS KÉSZÜLŐDIK SID MEIERÉK HÁZA TÁJÁRÓL.

kiadó **2k**
fejlesztő **firaxis**
megjelenés **2010 vége**
platform **pc**

Igaz, a titoktartást, mint civilizációs vívmányt kifejlesztő fejlesztők nem túl közlékenyek – és mivel a Fallout miatt így is el kellett halasztanunk egy héttel a megjelenésünket, nem akartuk tovább feszíteni a húrt. Így aztán legnagyobb sajnálatunkra sok dolgot még nem árulhatunk el a Civilization 5-ről, csak néhány képet mutathatunk be a legújabb időrablóról (következő számunkban visszatérünk majd a részletekre is).

A Civilization 5 nem reformálja meg a stílust – azt a stílust, amit anno a '91-es eredeti teremtett meg. Továbbra is körökre osztott, továbbra is egy véletlengenerált bolygón kalandozhatunk a föld híres népeivel (nem magyarok még mindig nincsenek...), továbbra is fontos lesz az öntözési rendszerek kialakítása a városok körül, a bronz kifejlesztése a lándzsásokhoz, illetve a lőpor a muskétásokhoz. Ismét termelhetünk ki elefántcsontot és szőlőt, oda kell figyelnünk a kultúránkra, vallásunkra és a környezetszennyezésre. Akkor hát hol az újítás?

Minden Civ-epizódnak van néhány olyan pontja, melyet részletesebben kifejt, mint elődei. Az új résznél az egyik ilyen dolog a diplomácia lesz. A sorozat ismerői tudják, ennek a bajnoka az akár-Civ-is-lehetett-volna Alpha Centauri volt, és az ígéretek szerint most ezt is felülmúlják. Egy másik fejlesztendő dolog a multiplayer – a Revolution a pörgősségével (mármint Civilizationhöz mérten) jó út felé indult el. Kicsit bosszantó holmi embargók miatt csak utalni tudunk a remek újdonságokra, de reméljük az első információmorzsáknak legalább annyira örültök, mint Herr Bismarcknak és az első képeknek a játékból. ■

[ÍRTA GRATH]



■ Noha odáig nem megy el a Civilization 5, hogy sztorit pakoljon a stratégiák alá, de a valós történelemből vett rengeteg scenáriójával kiélhetik magukat a históriát kedvelők is. Ezek a speciális pályák főleg a középkorra koncentrálnak, de természetesen a világháborúk sem maradhatnak ki a szórásból...



■ Mint látszik, a grafika nem sokat változott: kicsit minden szebb lett, az egyes népek egyedi városképet kapnak, de nincs radikális átalakulás. Hál'istennek!

Megatron és Optimusz Prime megint egymás bajuszát cibálják. A gyökerekhez tér vissza a Transformers-széria, újraálmodva a gépek háborújának csúcspontját. Retrokorszak, modern köntösben

[ÍRTA GRATH]

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

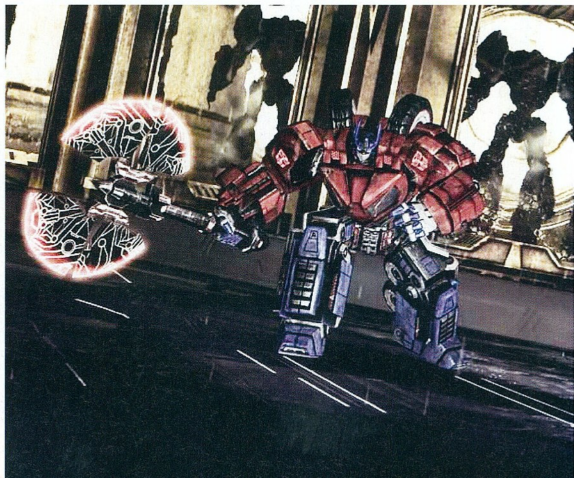
kiadó activison
fejlesztő high moon studios
platform pc, ps3, x360, wii, ds
megjelenés 2010. nyár

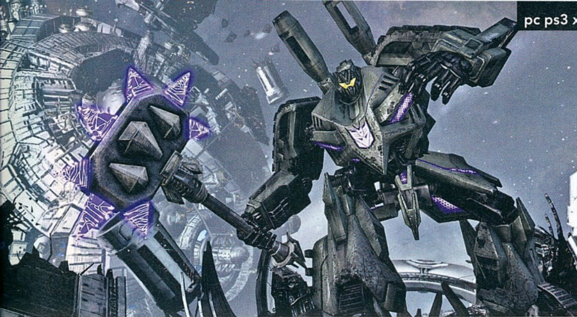
Kezdetben volt a háború. Senki sem tudta, hogy mikor vagy miért kezdődött – egyszerűen csak vívták, szüntelenül, kegyelem nélkül. Az Autobotok és az Álcák nem tudták, hogy mikor és ki fog győzedelmeskedni, nem is érdekelte őket, hiszen a győzelem csak ideiglenes lehet. A történelmet a győztes írja, de a harcot a vesztes folytatja. Az Autobotok sokáig kénytelenek voltak ezzel álomba ringatni magukat, mígnem megérkezett ő, a nagyvezér, Optimusz, aki újraformálta a harcmezőket, egységbe kovácsolta a szétszórt hadosztályokat és megvívta a maga harcát Megatronnal, a magát mindenhatónak képzelő óriással. A vég pedig ettől fogva elérhető közelségbe került. A Kibertron bolygó sorsa egyszer és mindenkorra megpecsételődhet – csupán rajtad múlik, hogy végül melyik oldal győzedelmeskedik!

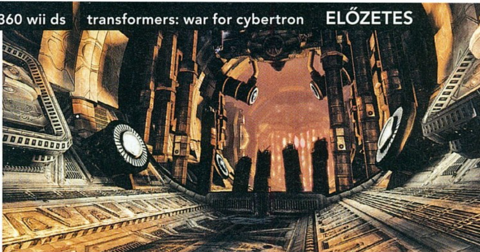
HARC ÉGEN ÉS FÖLDÖN

Licencelt játékot készíteni általában a rendes fejlesztési idő fele alatt szokás, szűk büdzséből, egyszerű célkitűzésekkel. E téren az Activisonnek és tulajdonképpen minden nagy kiadónak van tapasztalata – elég csak megnézni az aktuális filmkínálat animációs részlegét, besétálni a legközelebbi boltba és mazsolázni az egy kottára megírt játékadaptációk között. Jó licencelt játékot készíteni általában a rendes fejlesztési idő alatt szokás, nem feltétlenül szűk büdzséből, akár egyszerű célkitűzésekkel. A pozitív példa? Az ilyenkor örökösen előcibált Riddick, vagy bármi, ami a szolgahűség helyett mer máshogy gondolkodni.

A War for Cybertron pontosan ezzel próbálkozik. Nem elég, hogy nem kötődik egy Megan Foxal házasított CG-pornóhoz sem (tehát filmfeldolgozásnak nevezni sem teljesen pontos), de még azt is bevállalja, hogy visszakanyarodjon a sorozat legrégibb, már-már elfeledett







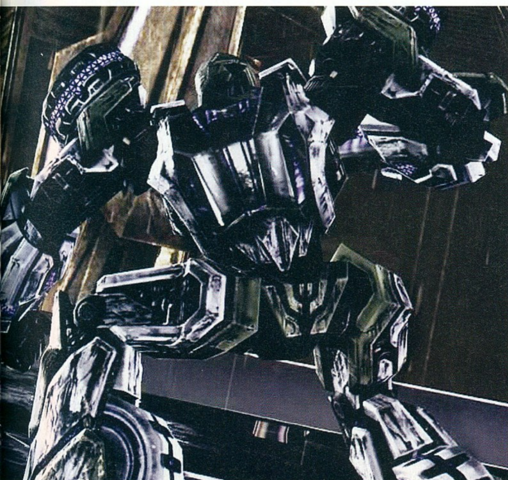
gyökereihez, újraértelmezzen pár alaptézist, feltúrja a házat, kihajigálja a korhadt alapozást és úgy egyáltalán: hogy mindent újragondoljon.

A War for Cybertron az első generációs Transformers-képregények idejére ékeli be magát: az Autobotok és az Álcák háborújának a végén járunk a mechanikus Kibertron bolygón. A két oldal masszív küzdelme csúcsra járatva pörög, Megatron és az Álcák ördögi terve a háttérben viszont már készülődik. A történet éppen ezért erről szól, de mind a két frakció szemszögéből – a két oldal két külön kampány során fedezhető fel. Időrendben ugyan az Álcák vannak elöl, de a szabad választás miatt akár az Autobotokkal is kezdhet az, aki van elég bátor hozzá. A két kampány tényleg két eltérő kampányt jelent, nem ellentétes oldalról kezdett, de amúgy azonos pályákat, ahol a döntés csupán látszólagos. Igaz, a végeredmény ugyanaz: eredettörténet.

Ha nem is a ma használt értelemben, de a War for Cybertron mindenképp a két főszereplő köré csavarja fel magát, feltéve a kérdést, miért is lett gonosz Megatron? Miért is ódzkodik annyira a háborúban való részvételtől Optimusz? A Transformers-mítosz alaptételeit, ha nem is kezdi ki a feldolgozás, de mindenképp körüljárja, új szögből vizslatja azokat. Éretten, felnőttesen, úgy, ahogy a Transformers-világ csupán ritka alkalommal mert a közönség elé állni. A High Moon fejlesztőcsapat e téren kompromisszumokat ugyan ismer – nem fogja például kamikazeakcióval elvágni a rajongói álmokat –, de gondolkodás nélkül ugrik fejest a moralitás kérdéseibe, megpróbálva rájönni, hogy Megatron tényleg gonosz-e vagy csupán a saját elvei rabja, olyan hité, mely számára egyáltalán nem tűnik tévesnek vagy problémásnak.

A HÁBORÚ KEREKEI

Teszi mindezt akciójáték formájában, leginkább a Gears of War ihletésében – TPS-t gyártani manapság a GoW előcibálása nélkül látszólag lehetetlenség, a két játék közti hasonlóságot tagadni pedig teljesen értelmetlen lenne. A High Moon ezért nem is teszi: a Transformerek ugyanolyan lineáris történetvezetéssel passzírozzák magukat újabb és újabb formákba, a lehető legfurmányosabb taktikákkal próbálva meg átvágni a másik fél acélburkolatán. Földön és – egyes karakterek esetén – levegőben egyaránt, a War for Cybertron ügyesen keveri a két hadszínteret, de gondosan ügyel arra, hogy ne kövesse el a hasonszőrű játékok hibáját; kevés olyan játék volt a múltban, ahol az instant váltás a repülés és a gyalogos küzdelem között jól sült el volna. Erre itt éppen ezért nem is lesz lehetőség, valaki vagy repül, vagy gyalogosan írtja az ellenfeleit.





■ **Megatron, a két mozifilmhez hasonlóan itt sem egy hatalmas pisztollyá tud átalakulni – a rajzfilmsorozat komikusan lebegő fegyvere helyett itt egy különösen gyilkos kinézetű tankká alakul majd a vezér**

Ennek viszont ára van, amit a karakterkínálat fog megsínyleni. A gárda pontos összetétele ugyan egyelőre nem ismert, az viszont biztos, hogy a nagy klasszikusok szerepelni fognak. Viszont nem feltétlenül abban a formában, ahogy a rajongótábor megismerte és esetleg megszerette őket (a képeken is látszik, hogy van itt változás a kánonhoz, a filmekhez képest). A döntésekben a legfontosabb szerepe nem a népszerűségnek van, hanem a képességük hasznosságának és zárt térben nyújtott harci potenciáljuknak. A szortírozás az ellenfelekre is igaz, eddig mint biztosan jelenlévő főellenség csupán Triptikon és Szuper Omega került megerősítésre, de hasonló gigászok egész sora várható. Gigászok, mert e lények garantáltan több képernyőnyi magasságúra duzzasztva csapnak majd oda, ahova csak kell, igazán látványos és páratlan küzdelemmel tesztelve a Transformerek képességeit.

Legyen szó nem csak a kampányról, de a többszereplős csatározásról is. A War of Cybertron nem követi el azt a hibát, amit a múltban oly sokan: nem utólag csapja az online komponenst a játékhoz, hanem már a kezdetektől fogva, párhuzamosan építi azt. Hogy hogyan, milyen játékmódokkal, milyen karakterekkel és milyen pályákon, nos, az még a jövő zenéje. Az ebben a generációban csupán egy rövid és erősen díszletszagú Bourne feldolgozással próbálkozó High Moonnak van mit bizonyítania a rátermettségéről, de elég csupán ránézni a képekre – lehet, hogy süt róluk a Photoshop-utómunkálat, de mindenképp ígéretesek. Tetszetős, részletesen kidolgozott robotok, látványosan és meglepően hihetően megálmodott helyszínek, mindent körbeölelő fémfelületek és a horizontot betöltő végtelen kozmosz. Legalábbis a főbb platformokon, hiszen mint minden, ez is lefedi az összes elképzelhető platformot, a sort a PC-vel nyitva és a DS-sel zárva.

A War of Cybertron kétség kívül nem csak az eddigi legizgalmasabb Transformers-játék, de az egyik legötletesebb adaptáció is. Merész, bátor és kellőképpen kidolgozott ahhoz, hogy a keményvonalas rajongókat is meg tudja győzni a kompromisszumok és a változások szükségességéről és helyességéről. Kemény csatának néz elébe, a végeredmény pedig legalább annyira esélyes, mint a Kibertron bolygó sorsa. Mert végül csak egy maradhat: mind a skót felvidéken, mind a robotikus jövőben. ■



PIRATES OF THE CARIBBEAN
Armada of the Damned

kiadó **disney interactive** fejlesztő **propaganda** platform **ps3, x360** megjelenés **2010 vége**

[ÍRTA LIQUID]

Kevés film mondhatja el magáról, hogy tisztességes videojáték készült belőle: a Karib-tenger kalózai trilógia sem tartozik közéjük. A filmek mögött álló Disney becsületére legyen mondva, hogy legalább megpróbálták; az első filmhez csatolt játék ugyan csalt egy kicsit (az Akella majdnem-kész kalózos játékát nevezték át gyorsan, és adták hozzá Keira Knightley-t narrátornak), a további két nekifutás pedig szépen simult a nagy nyári blockbusterekhez futószalagon gyártott akciójátékok hosszú-hosszú, ugyanakkor tökéletesen felejthető sorába. Az Armada of the Damned újra megpróbálja, ezúttal nem létező film alapján (a negyedik rész, az On Stranger Tides csak 2011-ben érkezik, teljesen más sztorival), hanem a trilógia eddig nem tárgyalt előzményeire alapozva, a filmekben megismert karakterek nélkül, új főhőssel.

ÚJ HŐS, ÚJ KALANDOK

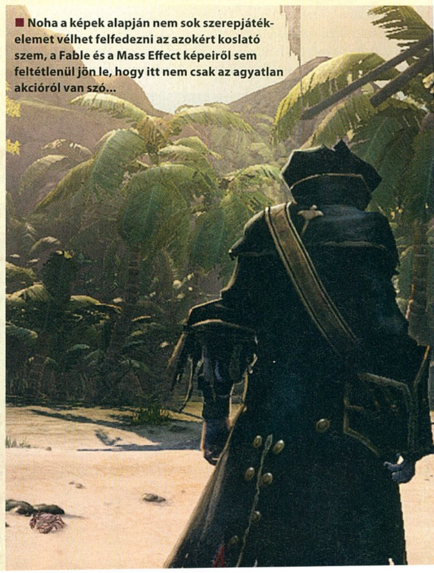
Új hőszunk neve James Sterling, reményteljes, ábrándos lelkületű fiatalember, aki a ködös Londonban a filléres regényekben olvasott történeteken felbuzdulva romantikus kalózéletről álmodozik. Apja halála, és az így megörökölt kevéske pénz teremti meg a lehetőséget: James jegyet vált a karibi szigetvilágba, és szentül megfogadja, hogy ő most kalóz lesz, ha törik, ha szakad. Törik is, szakad is, méghozzá az álmai, rögtön a megérkezés után. A regényekben vázolt romantika még nyomokban sem lelhető fel, lepusztult épületek, szegénység, és a vizeket vaskézzel uraló spanyol és angol flotta jelentik a valóságot.

Utóbbi társasággal (az angolokkal) hősünk hamarosan testközelből is megismerkedik, egy balul sikerült akció után az angol flotta parancsnoka rövid úton belehajíttatja az óceánba – no nem viccből, hanem határozott vízbefojtási szándékkal. James megússza a dolgot (naná, különben a világ legrövidebb játékáról lenne szó), és egy kietlen sziget homokos partján ébredezve elhatározza, hogy a vízbelökés egyben végső lökés is volt, ő most csak azért is az önmegvalósítás útjára lép. Ha az álmai nem léteznek, létrehozza őket, új rendbe szervezi a kalózokat, visszaadja a szakma becsületét, és ismét értelmet ad a kalózkodás hagyományos értékeinek – természetesen a barátságról, a testvériségről, és az ipari mennyiségben fogyasztott rumról van szó. Az elhatározást tettek követik, és végcél is lebeg a leendő Sterling Kapitány szeme előtt: szívesen szétrúgná a fentebb emlegetett angol admirális hátsó felét. Addig azonban hosszú lesz az út.

SZABADON, MINT EGY KALÓZ

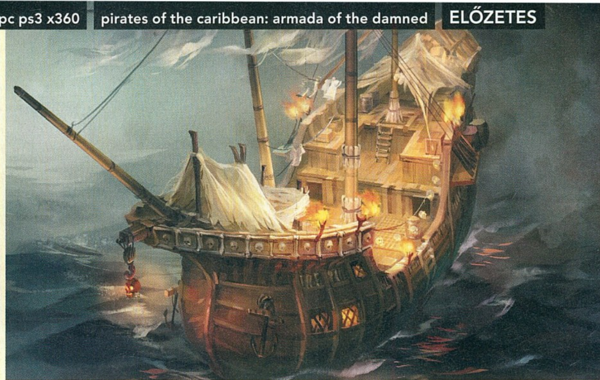
Az Armada of the Damned innen sokfelé indulhatna, lehetne belőle vagdalkozós akciójáték – de nem lesz, mert a cikkünk tárgya az akció-szerepjátékok műfajában versenyez, azok minden kötelező elemét felvonultatva. Hősünk karaktere folyamatosan fejlődik, méghozzá többféle módon. Kötelezően egyre ügyesebbek és erősebbek leszünk (alapelvárás) kevésbé kötelezően pedig számos választási lehetőség nyílik meg előttünk. A missziók és a beszélgetések során hozott morális döntéseink többféle módon befolyásolják a sorsunkat – ezek nem csak a történetre lesznek hatással, hanem James fizikai kinézetére is. Játszott valaki a Fable-játékokkal? Akkor helyben is vagyunk, indulhatunk jó és rossz irányba, lehet belőlünk kalózkodó úriember, szerethető betyár, vagy igazi tengeri szörnye-





Noha a képek alapján nem sok szerepjáték-elemet vélhet felfedezni az azokért kosló szem, a Fable és a Mass Effect képeiről sem feltétlenül jön le, hogy itt nem csak az agyatlan akcióról van szó...





■ Sajnos a harci jelenetekből még semmit nem tudtak mutatni – egyszerűen ez a része nincs még bemutatható állapotban az Armada of the Damnedben. Ezért látunk rá esélyt, hogy nem lesz kész az idén...

teg is. A döntéseink következményei ugyanakkor nem csak kozmetikai formában jelennek meg. Jó vagy rossz lelkületünk meghatározza, hogy milyen missziókat vehetünk fel, milyen helyszíneket látogathatunk meg (sőt, a helyszínek kinézete ennek megfelelően változni is fog), plusz a megvásárolható tárgyakra és eszközökre is kihatással lesz. Az ígéretek szerint a karakter jelleme nem csak a két extremitás (nagyon jó, vagy átkozott gonosz) közti választást jelenti, a kettő között elhelyezkedő bármelyik árnyalatra rágyúrhatunk majd.

HARC FÖLDÖN ÉS VÍZEN

Nem csak karakterfejlődni fogunk persze, hanem harcolni is, jó sokat. A harcok két csoportba sorolhatók: gyalogos vagdalkozás és tengeri ütközetek. A földi összecsapások valós időben zajlanak és erősen „akciójátékosak" lesznek. Értsd: többféle, egy-egy gombra helyezett alaptámadás, ezek időzítésre építő kombinációi, és a kötelező speciális támadások. A rendelkezésünkre álló speciális mozdulatok a jellemünkhöz, és ezen keresztül a választott fegyvereinkhez kapcsolódnak. Példa: a gonosszá alakított karakter egyik brutális fegyvere egy masszív horgony lesz, ehhez pedig egy különösen erős, területre ható, az ellenfeleket a levegőbe repítő támadás párosul.

Mivel nem valamelyik filmre építkezik, az Armada of the Damned fejlesztői teljes szabadságot élveznek történetük alakításában...

A vízi ütközetek főszereplője hajónk, a Nemesis lesz. A Nemesis többféle célt szolgál. Értelemszerűen a kifejezetten tengeri célzatú missziónál vesszünk majd nagy hasznát, ugyanakkor a játék lényegében, a pénzszerzési szándékkal végrehajtott kalózkodásban is segít minket. A kalózosdi nagyban épít a megfigyelésre, kikémlelhetjük a jobb kereskedelmi útvonalakat, és itt csaphatunk le a bőségesen megrakott teherszállítókra, egészen addig, amíg rá nem jönnek arra, hogy hol, és mikor támadunk, ebben az esetben megváltoztatják az útvonalukat – apró, de bájos adalék. A tengeri csatákat leginkább ágyúkkal vívjuk meg, de ne számítsunk szimpla lövöldözésre. A hajót saját kezűleg manőverezhetjük, a támadásnál nagy szerepet játszik a szélirány, a hajónk helyzete, és a célzott, hajótestet, vagy vitorlákat roncsoló lövéseink is. Ha nem elsüllyeszteni, hanem elfoglalni akarjuk a célhajót, külön manővereket kell bevetnünk: előbb egy csáklyázós minijáték keretében béníthatjuk meg a célpontot, aztán jöhet a hajó személyes betámadása, közelharccal. A zsákmányból nyert pénzt nem csak magunkra költhetjük, hanem a hajóra is. A Nemesis fejleszthető lesz, a legénység pedig felbérelhető, a hozzáértőbb matrózok több területen (sebesség, manőverezhetőség, a célzás pontossága...) is javíthatják a tengeri teljesítményünket.

FÉNYES HORIZONT

Egy igen fontos kérdést hagytunk a végére: mitől Karib-tenger kalózai az Armada of the Damned? Elsősorban attól, hogy ugyanazt az univerzumot használja, lesz benne misztika bőven, ismerős helyszíneket járhatunk be, és... most jönne az, hogy „ismerős karakterekkel találkozunk". Azért nem jön, mert az ez irányú kérdésekre egyelőre egy mosolygós „talán" a fejlesztői válasz. A magunk részéről ezt igennek vesszük, és van rá egy üveg grogunk, hogy így lesz. Előzmény ide vagy oda, az Armada által nyújtott kalandokba bőven belefér, hogy összefussunk Jack Sparrow-val, egy ködös éjszakán elhúzzon mellettünk a Black Pearl, vagy hogy meneküljünk Davy Jones elátkozott hajója és legénysége elől.

A másik kérdéses dolog maga a fejlesztőcsapat: a Propaganda eddigi egyetlen játéka, a Turok még finoman szólva sem volt kritikai- és közönség kedvenc, mit kezdenek egy jóval komplexebb játékkal? Remélhetőleg sokat, a szándékok komolyságát mutatja, hogy az Armada-hoz a BioWare-től csábították át (korábban a Dragon Age: Originst felügyelő) producert, a DICE-tól pedig direktort. Az Armada of the Damned az eddig látottak és hallottak alapján ambiciózus próbálkozásnak tűnik – a Karib-tenger kalózai most talán megkapja a neki régóta kijáró minőségi játékverziót. ■





BRINK

KIADÓ **BETHESDA** FEJLESZTŐ **SPLASH DAMAGE**
PLATFORM **PC, PS3, X360** MEGJELENÉS **2010 VÉGE**

Egyszerre akar a stílusos látványvilágával hódítani és forradalmi ötleteivel átalakítani az FPS-ek stílusát. A Brink bemutatkozik – és nem is fogjuk elfelejteni!

[ÍRTA GRATH]

Amikor a Splash Damage a tavalyi E3-on először bemutatta a világnak a Brinket, és közölték, hogy most aztán végleg elmossák a határokat az egyjátékos-módok, illetve a multiplayer között (a kooperatív lehetőségekről nem is beszélve), a cinizmust, mint életformát használó újságíró csak legyintett egyet, hogy „jól van, na majd pont ti"... Nem kell kellett volna, mert bármilyen hihetetlen, a Brink tényleg egyszerre kínál sztorimódot, nyolcfős kooperatív lehetőségeket, illetve öldöklő, csapatalapú online csatákat. Egyazon pályán, ugyanakkor.

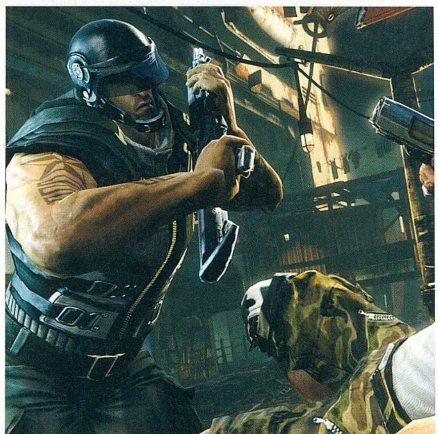
EGYEDÜL A SEREGBEN

A megoldás lényege, hogy a sztorit két oldalról is megélhetjük. Valamikor a nagyon jövőben járunk, egy vízre épített ultramodern mesterséges szigeten, az Arkon. A rengeteg szempontból azért továbbra is a szárazföldre támaszkodó sziget alaposan befürdik, amikor valami ismeretlen ok (tippünk: atomháború) miatt a szárazföldön megszűnik minden élet, minden jeladás, így természetesen az áram- és az ételellátás is döcögni kezd. A részleteket majd az intróból és az első átvezető jelenetekből megtudod, a lényeg az, hogy ez természetesen két dologhoz vezet: egyrészt az Ark elkezd pusztulni, rozsdásodni, rohadni, másrészt pedig minden lakos fegyvert ragad, hogy vélt vagy valós érdekeit megvédje. Az egyik oldalon a gonosz, már-már fasiszta jellegű rendőri erők állnak a szegény civilekkel szemben. Illetve, egy másik nézőpontból: az egyik oldalon a gonosz, anarchista gengszterek állnak, és csak a rendőri erők hősies küzdelme védi meg a békés embereket a vérengzéstől. Igaza senkinek nincsen, mindenki körömszakadtáig küzd ellenfelei ellen, minden eszközt bevetve.

Ha egyedül vágsz neki a küzdelmeknek, akkor egy klasszikus FPS-t kapsz: lineárisan következő pályákkal, átvezető jelenetekkel, fordulatokkal, néha főellenfelekkel, változatos kihívásokkal. Melletted mindig ott vannak társaid, az ellenfél pedig hullámokban ömlik rád – vagy éppen sündisznóként védi állásait.

Tegyük fel, hogy mondjuk két haverod is online van – ekkor csak behívod őket a meccsbe, ők pedig egy kattintással belépnek (nem kell pályaindításkor ott lenniük), és átveszik két gépi haver szerepét. Az akció meg sem reccen, ti pedig együttes erővel folytatjátok a küzdelmet a választott oldalon. Ha viszont igazán bátor vagy, a játékodat nyílt meccsként kell indítanod, ekkor bárki csatlakozhat – ráadásul bármelyik oldalra. Azok a játékosok, akik épp ott tartanak a sztoriban (küldetések alatt épp ezért nem lehet menteni; egyedül játszva azért checkpointok lesznek), belépnek, és ha mi a biztonságiakat irányítjuk, ők meg a felkelők oldalán vannak, akkor ellenfelek leszünk. A gépi karakterek így szép lassan

RENGETEG JÁTÉK KEVEREDIK A BRINKBEN, ÉS EZT MILLIÓ SAJÁT ÖTLETTEL KORONÁZTA MEG A SPLASH DAMAGE!



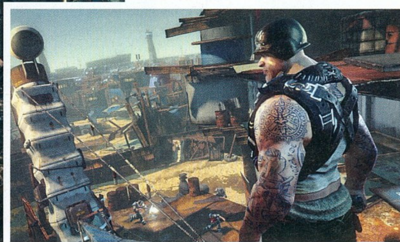


A teljesen realisztikusnak szánt helyszíneken kicsit komikusnak hatnak ezek a karikaturisztikus harcosok





(balra) A SMART-rendszer segítségével egy gombnyomással szinte bármilyen akadályon átjuthatunk, bárhová felmászhatunk...





eltűnedeznek, és így a játékból egy 8 vs 8 felállású vad harc alakul ki.

A HÁBORÚ ÖSSZETETT DOLOG

No de milyen is lesz ez a harc? Nem klasszikus deathmatchről lesz szó, de CTF sem lesz, sőt, területfoglalás sem. Illetve ezek mind felváltva, eltérő mennyiségben és arányban lesznek adagolva. Megeshet, hogy egy bombahatástalanító gépet kell elkísérnünk egy aláaknázott járatig, megvédve azt a szabotőröktől. Ha sikerül, előrezúdulhatunk a következő szakaszra, ahol mondjuk egy dokumentumot kell ellopni és a saját bázisra visszaszállítani. Ezt követően jön egy szakasz, ahol a bázist kell megvédeni, és végül el kell menekülnünk a helyszínről (ez konkrétan a Shipyard pálya menetrendje). Mindez a biztonsági erők szemszögéből nézve alakul így, a felkelők természetesen mindig ellentétes feladatokat kapnak: járműrombolást, dokumentumvédést, bázisfoglalást, kivégzést.



A feladatok látszólag – ha változatosak is – adottak, előre rögzítettek, de ez nincs így. Elég lenyomnunk a d-padot (vagy PC-n a középső gombot), és máris feltűnik az összes épp aktuális küldetés. Oké, elsődlegesen a kis kocsit kell kísérgetni és megvédeni, de ha ehhez nincs kedved, akkor más tennivalót is választhatsz. Minden pályán van például néhány Command Post nevű bázis (oké, lőszeres ládák, de hát amilyen hasznosak, muszáj feldicsérnünk őket), ezek elfoglalása, illetve adott esetben visszafoglalása például mindig lehetséges. Ezek birtoklása esetén a teljes csapat plusz életerőt kap, illetve itt lehetséges lesz az azonnali felszerelés-váltás is.

De általában a játék minden pillanatában elérhető két-három másik, az adott pályaszakaszra vonatkozó küldetés is. Emitt egy gyorsabb útvonalat adó járatot (újjászületés után mindig a bázisunkról indulunk) tisztíthatunk meg az akadályoktól, amott meg az ellenséges őrtornyokat vagy gépágyúkat kell lerombolni. Lehet, hogy meghackelhetünk egy szervert, lerombolhatunk egy hidat, vagy épp védelmi robotokat kell aktiválni egy közeli raktárban. Gyakorlatilag minden ilyesmi segíti a csapatot, de egy dolgot észben kell tartani: ha a fő feladatot nem sikerül elvégezni (esetleg időben elvégezni), akkor buktuk az egészet, így arra is oda kell figyelni...

KASZTRENDSZER

Az imént említettem a felszerelés-váltást is: ez kiemelten fontos lesz, hisz a játékban négy kaszt választható, és mindegyik több tucat képesség közül válogathat. Folyamatosan kapjuk a tapasztalati pontokat: minden ölés, küldetés-végrehajtás, csapatot segítő cselekedet ezzel jutalmaz minket. A fejlődés sokszintű: pénzből vehetünk új fegyvereket és azokra kiegészítőket, tapasztalati pontokkal nyithatunk meg képességeket, melyek közül egyszerre három lehet aktív. És mivel ennek sokszorosa elérhető, a variációs lehetőségek száma, ha nem is végtelen, de mondjuk a Modern Warfare 2 vagy a Bad Company 2 szintjét bőven felülmúlja.

Parkour, belső nézettel

A sok vetődést, kapaszkodást, csusszanást használó Brink sosem vált ki FPS-nézetből. A megoldást nem a Mirror's Edge inspirálta, hanem egy parkouros fejlesztő (a Jump Britainben is szerepelt), egy sisakra kötött kamerás felvételei.

Lássuk akkor a főszereplőket, vagyis a négy kasztot, és azok legjobb képességeit. Az alap katona a lődözés mellett a lőszer-utánpótlás felelőse is. A mesterlövészkedni vágyóknak is ez lesz a választása, de ugyanígy: a rakétázás és robbantás is egy lehetséges specializációs irány lehet számára.

Az ügynök néven futó stílus az osonás és a rohanás mestere, aki Team Fortress 2-es haverjához hasonlóan képes az ellenséges csapat tagjának álcázni magát (sőt, késelni is olyan halálosan tud), képes meghackelni védelmi berendezéseket – sőt, egy magas szintű képességével messziről is átveheti az uralmat a lövegtornyok felett és belső nézetből irányíthatja azokat; optimális esetben hátbatámadva az azt építő csapatot. Egy másik mókás képessége, hogy az éppen elvérző ellenfeleket képes megkínozni, így kis ideig annak minden csapattársa látszik a mi – és társaink – radarján.

A mérnök ezúttal tényleg épít: kisebb hidakat, önvezérelt, illetve manuálisan kezelhető ágyúkat, aknamezőket. Ennél is fontosabb, hogy a mérnök sokféleképpen erősítheti társait: regeneráló, sebzésnövelő, gyorsító, és még ki tudja milyen cuccokat aggatva rájuk. Minden képesség – nem csak a mérnöké, mindenkié – pipnek nevezett energiát igényel, és a Brink nagy húzása az,

Őrültekháza

A Brink egyedi, kicsit a Rejtő Jenő-képregényeket (csak ugye tömegpusztító fegyverekkel) idéző karakterei teljesen szabadon módosíthatóak. Igaz, az extrémebb díszekért bizonyos rang elérése szükséges, de mivel már kezdetben is vagy húsz területen alakíthatjuk karakterünk ruhatárát, arcvonásait, haját, tetkóit és egyéb kiegészítőit (darabonként legalább 30-40 választási lehetőséggel), így tényleg egyedi figuránk lehet. Hogy első ránézésre is megkülönböztethető legyen a két fél, egyes hangsúlyos színek exkluzívak lesznek a két banda gardróbjában.

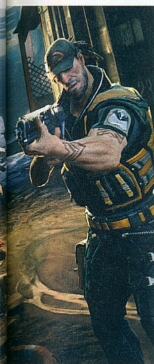
hogy a társakat erősíteni „olcsóbb", mint saját magunkat tápolni, így vesznek rá minket a csapatjátékra.

A negyedik választási lehetőség az orvos, aki természetesen gyógyít, és az elhullott, de az újjáéledési körbe még nem belecsúszott katonákat képes feltámasztani is (illetve az egyik legtáposabb képességeként halála helyén születhet újra a saját bázis helyett). Rendelkezik gyógyító gránáttal is, és képes messziről regenerálni haverjait – egyszóval ő haverjai közt igazán hasznos. És bár ez mindenkiről elmondható, az ügynök megfelelőbb lesz a magányos farkasoknak.

ÍGÉRETEK

A Brink működik, ezt senki nem tagadhatja: gyönyörű, konzolon is eszelős képfrissítéssel száguld, egyedi grafikai stílusa pedig kiemeli a hasonszőrű játékok tengeréből. A hangokkal sincs gond (lásd külön az álomcsapatot, akiket tucatnyi felsőligás fejlesztőcsapattól szedtek össze), és az ötletek is nagyszerűek. Azonban sok dolog még mindig kérdőjeles. Ilyen például az, hogy egyedül játszva tényleg képes

Itt a bőrnyak nem jelent automatikusan birkaagyat – sőt, a legerősebb fegyvereket csak a nagyra hízlalt karakterek képesek forgatni





Dream Team

A Splash Damage nem cicózott, amikor első saját ötleten alapuló játékukon kezdtek dolgozni. Körülnéztek a piacon, és a Bethesda hathatós piaci támogatásával bevásároltak, mint egyszeri orosz milliárdos a focisták között. Lássuk az új, direkt a Brink kedvéért szerződtetett emberek leghíresebbjeit!



Dean Calver
programozó
A Heavenly Sword vezető programozója



Fabrice Bouvet
animátor
A Splinter Cell-széria vezető animátora



Richard Ham
kreatív direktor
A Fable 2 egyik vezető designere



Olivier Leonardi
grafikus
A Prince of Persia (2008) művészeti vezetője



David Johnston
pályatervező
Minden idők legnépszerűbb pályájának (de_Dust) a megalkotója



Chris Sweetman
hangmérnök
A Black zseniális fegyverhangjainak atyja



Neil Alphonso
designer
A Killzone 2 vezető pályatervezője



Tim Appleby
karaktergrafikus
A Mass Effect főszereplőinek megalkotója

lesz-e egy igazi, erre kidolgozott FPS szintjét hozni. Mert a botok lehet, hogy jól céloznak majd, de scriptek nélkül igazán látványos, emlékezetes jeleneteket nehéz lesz létrehozni.

falnál felkapaszkodást eredményez – kicsit olyan, mintha a Mirror's Edge mozgáskombinációit egy univerzális gombbal helyettesítették volna. Ez még mindig a játék része, de sokkal kisebb jelentőségű – és

HA MINDEN ÚGY SÜL EL, AHOGY A FEJLESZTŐK AKARJÁK, 2010 LEGVÉGÉT ONLINE TÉREN A BRINK URALJA MAJD!

Egy másik kérdőjel a SMART névre keresztelt megoldás, amit bejelentéskor még a játék legnagyobb aduászának hirdettek. Ez ugye egy gombot jelent, amely lenyomáskor automatikusan végrehajtja azt a mozdulatot, ami szükséges a továbbhaladáshoz. Egy korlát alá nézve átcsúszik alatta, egy ládához közeledve átugrik, egy

megjelent a manuális ugrándozás, vetődés lehetősége is.

És bár a designerek szerint ez nem lesz gond, de a négy kaszt, a három testméret (a nagydarab lassú, de több életereje van és az igazán böhöm fegyvereket is használhatja, a kicsi meg fürge, de pusztulékony)

meg a több száz képesség annyi lehetőséget jelent, hogy egy nyolcfős csapatban ezeknek csak egy töredékét lehet majd hadrendbe állítani – így aztán a kiegyensúlyozásnak kritikus szerepe lesz. Igaz, ez sokkal kisebb léptékben a fejlesztőknek az Enemy Territorynál sikerült, de itt nagyságrendekkel keményebb feladatuk lesz.

Egy biztos: a Brink ígéretes. Még az év multiplayer bajnoka is kisülhet belőle, ha a lelkes fejlesztők határt tudnak szabni kreativitásuknak és fogyasztható, barátságos formába zárják mindazt, ami az ötletrohamok alatt felmerült. Az mindenesetre biztos, hogy a csapat tehetséges – így már csak abban kell reménykedni, hogy a Brink annyi halasztás után tényleg jelenjen meg idén. ■



RED STEEL® 2

KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBISOFT PARIS
PLATFORM: WII
MEGJELENÉS: MÁRCIUS 23.

[IRTA W]

Újraértelmezett kardozás egy modern, de keleties vadnyugaton. A Red Steel 2 négy év várakozás után lecsap, hogy a nulláról építkezve próbáljon meggyőzni egy olyan közönséget a felnőtt Wii-játékok létjogosultságáról, mely rendre visszautasítja a próbálkozásokat. Erőszak szamurájkarddal és hatlövetűvel.

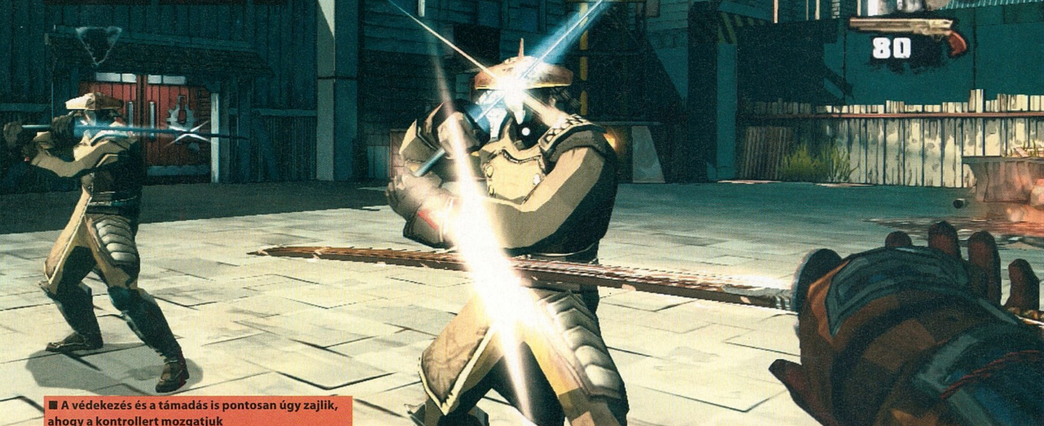


Új hardvergenerációt nyitócímként kísérni olyannyira nagyon senkinek sem szerepel a hobbijai között. Sem a konzolgyártónak, aki esetenként akár milliárdokat is befektet, mire megtervezi, legyártja és eljuttatja a vásárlókhoz az új gépet. Sem a kiadóknak, akik nem szeretik, ha egy jól menő üzleti gépezetet szinte a nulláról kell újjáépíteni, majd öt év múlva megint. Sem a fejlesztőknek, akiknek esetenként kompletten újra kell tanulniuk mindent. Mégis, nyitójátékot készíteni nem csak kihívás, de kiváltság is, hiszen az a féltucat cím lesz az, ami garantáltan a kosarakba kerül – és ők az elsők, akik megmutatják, hogy mire is képes egy hardver az első hónapokban. Akkor, mikor még csak közelítőleg is sincs elképzelése senkinek arról, hogy hosszútávon mit is lehet kihozni belőle; hogy mennyire lesz sikeres; hogy milyen gyorsan veszik rá magukat a játékosok a váltásra. A nem olyan messzi 2006 e téren különösen izgalmas volt, hiszen nem csak a sok újdonságot (a nyers erőn és a Live-integráción kívül) nem hozó Xbox 360 startolt el, hanem a forradalom is. A Nintendóé, a halálba küldött GameCube és az akkor már szárnyaló DS árnyékában, a mozgásérzékeléssel addig még nem próbálkozó nagygépes konzolok piacán. A Wii kezdőkínálata nem tudott és nem is mert túl sokat villantani – pláne nem a Red Steel, az FPS, amely minden téren több éves elmaradásokkal szerelve próbált meghonosítani egy stílust egy olyan gépen, amelynek közönsége azelőtt is kerülte azt. És mégis sikeresen: hiába a rondaság, a sok esetben bántó kidolgozatlanság, a Red Steel betömte a felnőtt játékok terén jelen levő űrt. És most betömi másodszorra is; akkor, mikor e téren már nincs is mit betömni. A kasszáknál a Wii komoly, olykor véres játékai sorban buktak meg – de hát ez a bukott szamurájok kora…

WILD WILD EAST

Ritka az olyan folytatás, ami az elődjéből szinte semmit sem őriz meg. A Red Steel 2 ilyen ritka madár: nem csak, hogy hátrahagyja a gaijin főhősét, de még a neonfényes Japánról is lemond, kukoricára térdepelteti a maffiából verbuválódott ellenfeleit és a sarokba állítja a modern környezetet. Az új helyszín a vadnyugat. És mégsem az: a naptár





A védekezés és a támadás is pontosan úgy zajlik, ahogy a kontrollert mozgatjuk

a jelenkort vagy legalábbis egy ahhoz közeli dátumot mutat, a térkép pedig egy ismeretlen városkát, Calderát, a nevadai sivatag mélyén, valamint az azt körbeölelő kanyont, bányával, az idő vasfoga által kikezdett nagy vasúti átjáróval. Caldera látszólag tipikus kalandor település, szúette és roskadozó faépületekkel, kocsmával, a poros utakon magányosan kóválygó ördögszekerekkel. Ez viszont nem a vadnyugat: ez a vad kelet-nyugat, a hely, ahol a távol-kelet és az indusztriális nyugat egymás vállára borulva éli ki absztrakt hajlamait. Itt nyugodtan megfér egymás mellett egy ramenárus szegényes pultja egy koszos benzinkutas töltőállomásával; az apró, japán kézimunkát áruló bolt az amerikai steakházzal. A dojo, a teaszalon, a fegyverbolt éppolyan mindennapos, mint a szamurájkardot lengető nindzsák és a ballonkabátos cowboyok lófrálása a falakon túl, a poros kanyonban, a helyi ércbányák tőszomszédságában – vagy mondjuk a motoron száguldó szamurájok. A keverék rendkívül egyedi, ilyen összeállítással eddig gyakorlatilag senki sem próbálkozott.

Ráadásul nem csak a környezet egyedi, de ez kihat az egész játékra is. A Red Steel 2 ha nem is egyedülálló, de mindenképp stílusos módon próbálja kiharcolni magának a helyét a technikai korlátok és az első rész üressége között, stilizáltsággal hídalva át a lehetőségek és megmutatható poligonok alacsony számát. Az éles fekete kontúrok, a tájat körbeölelő vöröses-barnás színpaletta, az épületeket borító acéllemezek és fagerendák, a kiegészítőkkel teliaggatott ellenfelek, a szűrők és a speciális effektek együttesen próbálják elkendőzni azt, amit muszáj. A Wii nem erőgép, a Red Steel 2 mégis kacagva tornázza fel magát a platform erőbajnokai közé. Teszi mindezt erősen stabil képfrissítéssel, látványos átvezető jelenetekkel és persze mérhetetlen mennyiségű akcióval.

Merthogy ha valami, ez biztos nem változott – a Red Steel 2 akciójáték. FPS-nek nevezni talán nem is kell, mert senki sem fog lövöldözni benne órákon át, megszakítás nélkül. A lehetőség persze adott, hiszen a Kardmester nevű hős kezében ott a pisztoly. Ami inkább hasonlít egy hatlövetűhöz, mint egy modern 9 milliméterehez, de nem véletlenül – a pisztolyhasználat így lomha, kissé körülményes, golyóból kevés van ráadásul sok olyan ellenfél akad, aki vagy kikerüli, vagy kardjával stílusosan visszapattintja a kilőtt lövedékeket. Szamurájhoz pedig nem is méltó, ha nem a kardjával aprítja miszlikbe azt, akit csak kell – a Kardmester márpedig szamuráj, ráadásul klánjából szinte az utolsó, miután a Sakálok szinte az utolsó szálig kiirtották a brigádot. A klán becsületének megvédése ezért az ő feladata lesz, és nem is habozik, hogy felkutassa a Sakálok vezérét. Aki hol bujkál? Természetesen Calderában, több száz apródjával és alvezérével, na meg vadabbnál vadabb csapdákkal.

A HÉT ÉVES HÁBORÚ

Caldera minden négyzetcentimétere hemzseg a vérre éhes ellenfelektől, a látszat azonban csalóka: akad még jó és segítőkész ember ezen a földön. A Red Steel 2-ben ezek a biztonságos területek urai, a kanyon olyan szegleteiben, melyek nem az ellenséges klán uralma alatt állnak. Ilyen helyekből akad bőven – ott van például a helyi sheriff lepukkant irodája is. A seriff büszkén állítja, hogy övé az egész megye – a fél kilométeres szikladarab –, de a rendet fenntartani már képtelen öreg kora miatt. Még szerencse, hogy a fegyvermániája egyáltalán nem kopott meg, a seriff így a legfőbb muníció- és tárgyforrás lesz; plusz az első küldetések kiosztója is. A fegyverek fejleszthetőek, van, amelyik több szinten is. A repertoár több fronton is bővíthető, az egyik leghűségesebb társnak a shotgun bizonyulhat. A



A játék rendkívül fontos eleme lesz a pénzharácsolás, és az ennek folyamán megvalósítható fegyverfejlesztés. A kardnál a sebzés vagy a fürgeség erősíthető, a lőfegyvereknél pedig szintén a sebzés, illetve a lőgyorsaság és a pontosság. A rendszer egyszerű, de a fejlesztések nagy hatásúak, és így élvezet a tápolás!

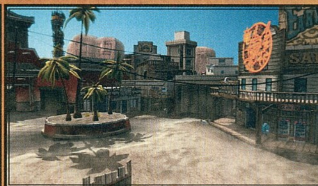




A MotionPlus kötelező lesz a játékhoz: így aztán kapható lesz azzal egybecsomagolva is







VÁLTOZATOS TÁJAK

A Red Steel 2 nem fogja vissza saját alkotóinak képzelőerejét – a játék során rengeteg eltérő hangulatú helyszínen fogunk kardozni és lövöldözni. Lesznek echte amerikai helyszínek (kanyonok, hatalmas gyárak), tradicionálisan japán pályák (teaház, pagoda) és persze a kettőnek a keverékei is.

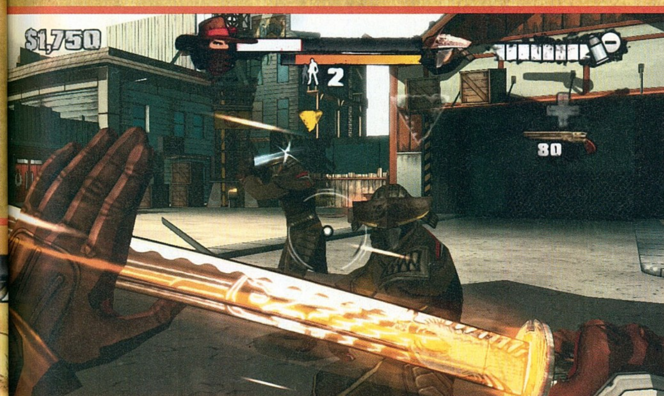
sörétek bájos szórása miatt a puska széles területet képes lefedni, közelről a szinte biztos halált osztja, távolról viszont már messze nem olyan hatékony, ráadásul az újratöltés még kellőképpen lassú is. A buherálás intézménye itt lép be a képbe: pár kisebb fejlesztéssel a shotgun gyengeségei ellensúlyozhatóak és így hű társként foglalhatja el a helyét a kínálatban.

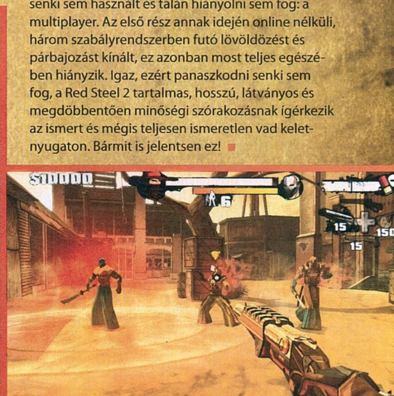
Miért is érdemes erre pazarolni az időt? Azért, mert a Red Steel 2-ben a lőfegyver és a kardhasználat párhuzamosan is történhet, a kettő kombinálása a túlélés egyik alapfegyvere, olyan tudomány, amit az ellenfelek is előszeretettel alkalmaznak. Főleg akkor, mikor nem csak egyesével, hanem csoportosan, akár hatan is a Kardmester nyakába vetik magukat, hektikus küzdelembe kényszerítve a magányos hőst. A két fegyvernem közti váltás különösképp a speciális ellenfelek esetében jön jól, azoknál, akikre nem hat vagy az egyik, vagy a másik támadás. Ők a nindzsák, a klán, akik csak a legendákban léteztek – vagy legalábbis mindenki azt hitte. Caldera legrettegettebb harcosai a lopakodás és az akrobatikus mozgás mesterei, a golyókat hihetetlen gyorsasággal kerülik ki, képesek tízmétereket átugrani egy másodperc leforgása alatt, a sikeres támadások után pedig hajlamosak a pálya másik szegletébe vonulni. A velük való harc teljes odafigyelést és a kombók ügyes váltogatását követeli meg – és ha már itt vagyunk: kombókat szerezni a fejlődéssel lehet, a folyamatosan megnyíló mozdulatok mellett a sebzés és a védekezés mértéke is növelhető, de az igazi fejlődés az, ha sikerül egy speciális képességet megnyitni.

A SÁRKÁNY KELETRE MEGY

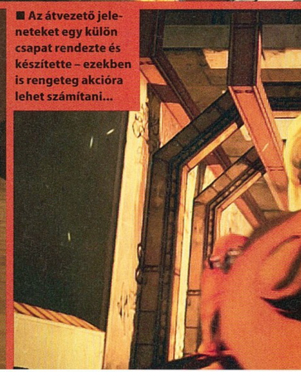
Ilyen különleges mutatvány a „Sárkány". Az erő, ami szinte bárkit képes letaszítani a lábáról – felér egy hatalmas üvöltéssel, egy orkánerejű széllel, ami remek tömegoszlató fegyver, a szorultabb helyzetekből kiutat nyújthat, a mélységek mellett alkalmazva pedig megadja azt a baráti lökést, ami esetleg ahhoz szükséges, hogy valaki a mélyben végezze. Kár, hogy sokan – például a nindzsák – immunisak rá. Egy jól irányzott kardcsapás azonban bárki bőrén áthatol, így aztán kardozni szinte kötelező, főleg, mert az a képernyőn mindig jelen van. Ráadásul most már ténylegesen úgy működik, ahogy az elvárható tőle. Nincs többé olyan porhintés, mint az első rész esetében. Ennek viszont ára van, a Red Steel 2 nem is hajlandó elindulni, ha nincs a Wiimote aljára csatlakoztatva egy MotionPlus. Az eredmény? Száz százalékosan precíz érzékelés, teljesen hiteles kardmozgatás, a penge pontosan azzal az erővel és pontosan abban a szögben csap le, ahogy a Wiimote mozog, soha nem látott élethűséggel ábrázolva egy már bő egy évszázada kihalt tradíciót. Mármint mások rituális feldarabolását.

Ám ahhoz, hogy ez a lehető legkidolgozottabb, a Red Steel 2 pedig a lehető legtökéletesebb legyen, ugrott az, amit tulajdonképpen az égvilágon senki sem használt és talán hiányolni sem fog: a multiplayer. Az első rész annak idején online nélküli, három szabályrendszerben futó lövöldözést és párbajozást kínált, ez azonban most teljes egészében hiányzik. Igaz, ezért panaszkodni senki sem fog, a Red Steel 2 tartalmas, hosszú, látványos és megdöbbentően minőségi szórakozásnak ígérkezik az ismert és mégis teljesen ismeretlen vad keletnyugaton. Bármit is jelentsen ez! ■









■ Az átvezető jeleneteket egy külön csapat rendezte és készítette – ezekben is rengeteg akcióra lehet számítani...



Fallout NEW VEGAS

[ÍRTA GRATH]

kiadó bethesda fejlesztő obsidian megjelenés 2010 vége platform pc, ps3, x360

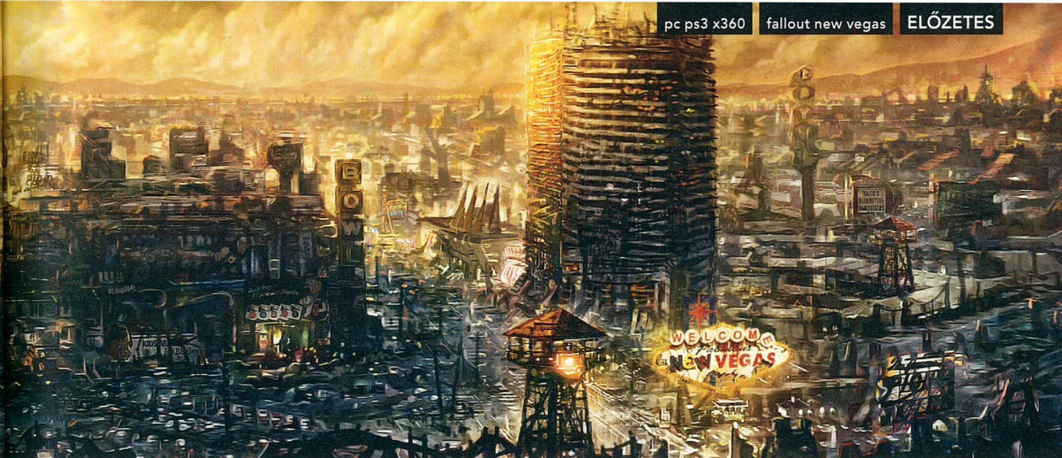
A FALLOUT 3 A SZERKESZTŐSÉG NAGY RÉSZÉNEK 2008 LEGJOBB JÁTÉKA VOLT. HATALMAS, HANGULATOS, HOSSZÚ - ÉS A REMEK LETÖLTHETŐ TARTALMAK CSAK NÖVELTÉK AZ ÉLVEZETET! MOST JÖN A FALLOUTOK KÖVETKEZŐ FEJEZETE; IGAZ, NEM AZ EREDETI FEJLESZTŐKTŐL, DE NEM AGGÓDUNK, JÓ KÉZBEN VAN A SOROZAT! A NEVADAI KALANDOKRÓL CSAK NÁLUNK OLVASHATSZ!

Az élet szar. Nem elég, hogy a nagy háború óta a világból nukleáris sugárzás által sújtott civilizációtemető lett. Nem elég, hogy a vadon tele van mutáns állatokkal, mutáns emberekkel, banditákkal, rabszolga-kereskedőkkel. Nem elég, hogy egy korty víz a közeli folyóból, egy harapás a sült patkányból megölhet. Nem elég, hogy három rohadt éven át kepesztettél, hogy valami melót találj ebben a szörnyű világban. De amikor futárként kézbesítenéd az első csomagodat New Vegas csillogó városába, valaki hátbalő, kirabol és magadra hagy, akkor aztán tényleg elszakad a cérna...

A SZERENCSE SZÜLÖTTE?

No nem kell aggódni, természetesen a főhős (az első a sorozatban, aki nem bunkerben nőtt fel) nem halálozik el a bevezető videó során – egyszerűen ez annak a módja, hogy a Fallout 3-stílusban kedvünk szerint alakítsuk ki karakterünket. Merthogy a radioaktív, vadállatok által benépesített pampán heverő emberroncsunkat egy igen kedves, Victor nevű robot felkapja, és bármilyen meglepő, nem a legközelebbi szervkereskedőhöz szállítja – hanem egy Doc Mitchell nevű botcsinálta orvoshoz, aki primitív eszközeivel nagy nehezen helyrehoz.

A leltár meglehetősen elszomorító. A szállítmány? Eltűnt. A támadók? Nem ismertek. A bőröd? Kilyuggatva, összeöltve, elhasználva.





Az egyik új ellenfél-típus a Nightkin: ők éjjelente csaknem láthatatlanná tudnak válni - és így halálosabbak, mint egy falka predator...







No de innen szép nyerni, tartja a mondás, és ez ezúttal is igaznak bizonyul. Amint a sok műtét után hősünk magához tér, a doki azonnal nekiáll felmérni képességeit - vagyis nekiállhatunk a karakteralkotás szórakoztató feladatának. A sorozat eddigi részeiből ismert SPECIAL rendszer ezúttal is jelen van, első feladatunk a hét alaptulajdonság beállítása lesz. Ezt követi egy pszichológiai teszt, a Fallout 3 vizsgájának helyi megfelelője: a fura kérdésekre adott - olykor elképesztő - válaszokkal alakíthatjuk ki személyiségünket, vagyis a játék nyelvére lefordítva, itt választjuk ki a képzettségeinket. (Ha mindent manuálisan szeretnél beállítani, arra is lehetőség lesz - de a tesztet ekkor sem hagyhatod ki.)

Ezeknek megfelelően (értsd: ha a közelharcra koncentrálsz, karddal indulsz, ha orvoslásra gyúltál, plusz stimpack dagasztja a hátizsákod) felszerel a bőkezűségben is verhetetlen Mitchell, majd nekienged a nagyvilágnak. A nagyvilágnak, ami Nevada államban jobban hasonlít a régi, atombomba-eső előtti vidékre, mint a Fallout-szériában korábban látott vidékek. Oké, erdővel, burjánzó növényzettel itt sem fogunk találkozni, de az ég nem hamuszürke, hanem vidám kék, néhány épület is megmaradt a régi korból, és úgy egyáltalán, sokkal kevesebb a szemét, a káosz, a rom.

A BOSSZÚ VÁROSA

Innentől kezdve a játék átcsap tipikus Fallout-vonalba - és mivel a grafikus motor ugyanaz, azt is mondhatnánk, hogy még tipikusabb Fallout 3-vonalba. Előtted van a hatalmas vidék, rajta száznyi település, házikó, farm, ivó, bunker, raktár, barlang, zsoldostanya, és még ki tudja milyen hatalmas tárháza különleges, vagy különlegesen veszélyes karaktereknek. Ugyanúgy van egy központi történetszál (kideríteni, hogy mi is történt veled - ez később a „döntsd el New Vegas sorsát" sztoriba csap át), de emellett rengeteg kisebb-nagyobb feladat, küldetés vár rád. Elképesztő mennyiségű cuccot harácsolhatsz össze, te válhatsz a környék jótevőjévé, vagy százak által gyűlölt gengszterré. Te döntöd el, hogy mikor és hova mész, te döntöd el, hogy

A grafikus motor ugyanaz, de a New Vegas messze nem csak egy kiegészítő; ez egy teljesen új világ, új hangulattal!

New Vegas városa, az NCR és Caesar seregeinek állandó csatája sokkal nyüzsgőbb, élőbb környezet, mint amilyen Washington volt

adott helyzetben miként viselkedsz, és te lövöd szét ellenfeleid fejét a VATS harcrendszerének keretében. Belső nézetű RPG, hatalmas szabadsággal.

Ez tehát a Fallout 3, csak új borítással? BioShock 2-féle álfolytatás? Új résznek álcázott kiegészítő? Kicsit, semmiképp és nem. Azt is szögezzük le, hogy ez azért nem a Fallout 4. Nincsenek radikális változások a fejlődést, a játék felépítését és a harcot tekintve. Noha mindenhol vannak javítások, kisebb-nagyobb újítások, de a hangulat és a kidolgozottság terén sokkal nagyobbak az eltérések, mint játéktechnikailag. Ez persze nem feltétlenül egy rossz dolog – no meg a Fallout-rajongók különben is úgy vannak a radikális változásokkal, mint egyszeri brahmintenyésztő a támadó szupermutánsokkal: sikoltozva szaladnak a másik irányba.

A New Vegas egyszerűen egy új történet, a Fallout 3 megoldásaival elmeséléve. A menü meg a kijelzők hasonlítanak, de a történet az első két Falloutig nyúlik vissza, a hármas részre egyetlen utalás nem lesz, egyetlen karakter nem tér vissza onnan vendégszerepelni.

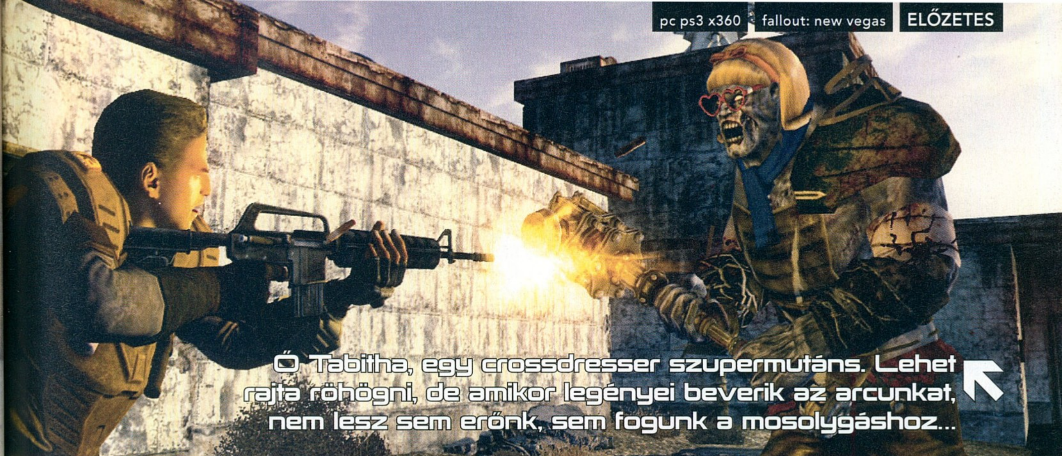
ÚJ VILÁG

No de akkor lássuk azokat az újításokat! A teljesen új terep mindenképpen idetartozik: főként New Vegas városa lesz majd újdonság, hatalmas méreteivel és rengeteg excentrikus figurájával. Mert Vegas még mindig különleges hely. Igaz, néhány kósza bomba meg rengeteg fosztogató feldúlta, de a helyiek épp kezdik visszaépíteni a látványosabb épületeket, a kaszinókat, hoteleket. Ebben két tényező is akadályozza őket: a Caesar nevű bandavezér (a rabszolga-kereskedelem a specialitása),

Szolgák és mesterek

Bár a Fallout 3-ban is lehetett társakat szerezni, ez a része a programnak nem volt kidolgozva azon túl, hogy amíg az AI gyengéi miatt örökre le nem maradt, jött velünk, és taktikánkra ügyet sem vetve küzdött mellettünk. Itt szintén lesznek beosztottaink, de mivel már lehetőségünk nyílik kommandírozni őket, jobban ki tudjuk majd használni kutyánk, vagy elképesztően mocskosszájú mutáns haverunk erejét! Lássuk a „szolgánkra" vonatkozó beállítási lehetőségeket!





Ő Tabitha, egy crossdresser szupermutáns. Lehet rajta röhögni, de amikor legényei beverik az arcunkat, nem lesz sem erőnk, sem fogunk a mosolygáshoz...

illetve az NCR, azaz a New California Rangers nevű szervezet. Ugyan egyik sem tisztán jó vagy gonosz, mindegyik azon dolgozik, hogy kiirtsa a másikat, és közben leigázza New Vegast. (Noha a Brotherhood of Steelt nem említették még a fejlesztők, de nélkülük nem lenne igazi Fallout a New Vegas sem.) Természetesen végül a mi döntéseink formálják az események kimenetelét – és ezúttal ezt komolyan is kell venni.

Kezdetnek például a játék teljesen eltérő úton-módon érhet véget, attól függően, hogy kikkel szövetkezünk, mikor milyen döntéseket hozunk. A Mass Effect mintájára fontos kihatásunk lesz a sztorira, számít, hogy ki éli túl a dolgokat, hogy melyik küldetést miként oldjuk meg – csak itt nem kell éveket várni erre a hatásra, hisz a Fallout 3 játékidejével egy szinten említhető New Vegasban azonnal látod a hatásokat. Egy fontos feladat például



Természetesen most is lehet belőlünk kutyatartó – de nem ezt az ebet fogjuk dédelgetni, hisz ő Sunnyhoz tartozik, a csajhoz, aki bögyös oktatóként bemutatja a kezdőknek a játék irányítását

2052	2066	2076	2077	2161
Kitör az utolsó előtti háború a szűkös nyersanyagok birtoklásáért	Kína megszállja Alaszkát, így az USA is bekapcsolódik a küzdelmekbe	Amerika a háború során annektálja Kanadát, majd visszafoglalja Alaszkát	Senki nem tudja, ki kezdte az atomcsapást, de két óra alatt vége a civilizációnak	A Fallout 1 eseményei; a Vault Dweller vizet keres és mutánshordát mészárol



Hardcore lehetőség!

A játék az alapbeállításokkal nagyjából a Fallout 3 szintjét hozza nehézségben – a megszállottak, ősi rajongók számára azonban lesz egy Hardcore néven futó opció is.

Ez további realizmust csempész a játékba, apró, de együttesen átható módon befolyásolva a játékot. Ilyen változás, hogy ebben a módban a stimpack nem azonnal gyógyít, hanem fél perc alatt lassanként. Ide tartozik, hogy e módban innunk kell, ha nem akarunk a tűző nap sugarai alatt múmiává aszalódni. Itt a lőszereknek is lesz súlya, úgyhogy nincs többé több száz patron, golyó, sörét, energiacella, rakéta és egyéb eszköz. Plusz itt a játék automatikusan nehéz fokozatba vált, így minden harc kihívás lesz. Sok sikert!

egy Helios One nevű napenergia-állomás beindítása lesz. A legtöbb időt a védelmi berendezések hatástalanítása fogja elvenni, de az NCR által adott küldetés sokféle véget érhet. Úgy állítod be a gépet, hogy az energia az NCR-nek menjen? Átvered őket, és Caesaréknak adod? Vagy segítőkészen a városiakat segíted meg vele? Esetleg mindenkit szerencséltetsz az éltető áramból – és ezzel azt kockáztatod, hogy az erőmű nem bírja a terhelést és végleg lerohad? Csak egy döntés, amelynek viszont komoly hatása lesz: a frontvonal ennek megfelelően változik a három frakció között, így vesznek el vagy nyílnak meg új küldetések, így változik az egyes szereplők hozzánk való viszonya.

Merthogy a meglehetősen primitíven működő karma-rendszer mellett most már a reputációnkra is ügyelni kell. Ez szervezetekre, helyszínekre lebontva mutatja, hogy egy adott szereplő mit gondol rólunk. Ha nagy általánosságban jók vagyunk (azaz magas a karmánk), de mondjuk hobbinkká vált, hogy a rabszolga-vadászokat shotgunnal aratjuk, akkor Caesar emberei azonnal tüzet nyitnak. Hiába vagyunk gonosz tolvajok, ha egyszer segítettünk a Goodspring falucskában élőknek, az ottaniak kedvelni fognak minket (amíg konkrétan nekik nem teszünk keresztbe).

A JÖVŐ VÁROSA

Mindez azt jelenti, hogy cselekedeteinkre hihetőbb módon reagál a világ – és úgy általában ez volt a fejlesztők célja mindennel. Megfelelő helyzetben a boltosok leviszik áraikat – sőt, amikor egy kocsmát ostromolnak banditák, alig kell kis rábeszélés, hogy a szatócs kiosszon pár vértet a helyiek között, minket meg egy felberhelt pisztollyal ajándékozzon meg.

Igen, szintén újítás, hogy a fegyvereket lehet fejleszteni: nagyobb tár, lézercélzó, visszarúgás-csökkentő, hangtompító – ilyen és ehhez hasonló kütyükre kell számítani. A fegyverekhez kapcsolódik, hogy a közelharc végre használható alternatíva lett, hisz minden ilyen fegyver rendelkezik egy speciális, különösen hatékony képességgel. A golfütővel láb közé csaphatunk, a balta csonkol, a katana lefejez, és így tovább – mindet élvezet lesz használni viccesen brutális hatásai miatt!



A New Vegas jövőjéért vívott küzdelemben megkerülhetetlen tényező a Hoover Dam, a gát, ahol van tiszta víz és energia is.

Hogy mi lesz vele, az csak döntéseiden múlik...

2197 – A Fallout Tactics eseményei; a Testvériség felszabadítja Chicagót és Cheyenne-t

22?? – A Brotherhood of Steel eseményei; nem a hivatalos Fallout-sztorivonal része

2241 – A Fallout 2 eseményei; a kiválasztott létrehozza az Édenkertet

2277 – A Fallout 3 eseményei; a 101-es bunker lakója tiszta vizet ad a népnek

2280 – A New Vegas eseményei...

Noha a radioaktivitás általában kisebb probléma, mint a Fallout 3-ban, bőven lesznek helyek, ahol óvatosan kell mozognunk – ilyen például egy nukleáris kutatóállomás...

A legtöbbet ígérő változásnak az tűnik, hogy a párbeszédek alatt millió lehetőségünk lesz befolyásolni az eseményeket. A Fallout 3-ban ugye volt egy rábeszélés képzettségünk, és ezt sikeresen bevetve beszélhettünk rá valakit valami nekünk igen jó dologra. A New Vegasban előbb vagy utóbb minden képzettségünk jól jöhet beszélgetés közben. Egy rajtaütést tervezve például ha magas a lopakodás képzettségünk, felvethetjük az osonós megközelítést, így a majdani csatát hatalmas helyzeti előnyből kezdjük. Ha ugyanitt egy robbantási szakértővel vagyunk, a „dinamitozzuk le őket, hö" opció nyílik meg. Ha doktort játszunk, lehet, hogy lehetőségünk lesz drogokkal felturbózni társainkat – határt csak a fantázia kimerülése szabhat, de ez oly nagyon nem fenyeget...

RÉGI VÁROS

Merthogy a fejlesztők mindent bevetnek a siker érdekében. Mivel igazi Fallout-őrültekről van szó (a kreatív direktor Chris Avellone írta anno a Fallout Bibliát, Josh Sawyer vezető designer pedig az eredeti Fallout 3, a Van Buren egyik tervezője volt), próbálnak minél többet visszahozni az első részek sötét humorából. Mint mondják, a Fallout 3 ugyan remek volt, de – talán a környezet miatt – sokkal komorabb, mint amire ők vágynak. Így aztán rengeteg emlékezetes karakterrel fogunk találkozni, akik nem csak ledarálják a küldetés szövegét, hanem beszélgetnek velünk, megpróbálnak meggyőzni minket a saját – és általában teljesen őrült – ügyüknek. És a játékmenetet tekintve is lesznek vicces dolgok – egyszer például lehetőségünk lesz egyetet, és csak egyet lőni egy orbitális lézerrel (ismét hatalmas döntés – kiket perzselünk pernyévé?). Ez után nem sokkal azonban találkozunk egy feltalálóval, aki ezt a technológiát egy puskába szerelte: így lesz nekünk kézi lézerágyúnk. (Ez lesz amúgy a New Vegas legdurvább fegyvere, tulajdonképpen a Fat Man nukleáris katapult itteni verziójáról van szó; a pusztítás erejét tekintve mindenképp.)

Nyilván nem hagyják ki a (New) Vegas jellegéből adódó lehetőségeket sem: bőven lesz lehetőségünk eljátszani nehezen megkeresett kupakjainkat, mutánskoncerteken tombolni a tömeggel együtt, vagy stand up comedyt hallgatni egy előadáson. És ez, bár nem hangzik többnek egy apró időtöltési lehetőségnél, pontosan megmutatja, hogy milyen is a Fallout, ha egy élő, még nem leölt, zombiszerű állapotban levő világba teszik. Egy olyan világba, ahol a sok drog, gyilkosság és bánat mellett ott van a remény és a humor is. No persze nem akkor, ha egy féltonnás, parókát és szívecskés szemüveget viselő szupermutáns tör az életedre – akkor jöhet a kétségbeesett harc. A harc, ahol hordozható űrfegyvert ugyanúgy bevethetsz majd, mint golyózúzó golfütőt!



Noha konkrétumokat még abszolút nem tudni, az biztos, hogy a vegasi kalandokat további letölthető történetek viszik majd tovább, a Fallout 3 stílusában...

ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!





PS3
» Need for Speed Undercover
» Red Alert 3 Ultimate Edition
» The Godfather 2
» The Lord of the Rings: Conquest

X360
» Need for Speed Undercover
» Red Alert 3
» The Godfather 2
» The Lord of the Rings: Conquest



PC
» Crysis Warhead
» Red Alert 3
» The Godfather 2
» The Lord of the Rings: Conquest

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék játékszoftver*
9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

CSAK 10000 Ft

(7088 Ft megtakarítás!)





PSP
» Burnout Dominator
» Medal of Honor: Heroes 2
» Need for Speed Undercover
» The Lord of the Rings: Tactics

PS2
» Black
» Medal of Honor: Vanguard
» Need for Speed Undercover
» The Godfather

***Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható!**

EXTRA ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 12999 = ~~22587 Ft~~ helyett

CSAK 10000 Ft

NEED FOR SPEED SHIFT





FIFA 10





További részletekért látogass el a www.576.hu/elofizetes oldalra!

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM

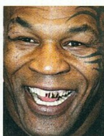
A HÓNAP JÁTÉKA

HEAVY RAIN



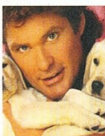
GRATH

Megvívta a maga harcát a hóval az irodában, illetve a kiadókkal telefonon és interneten. Élet a Mass Effect 2-es szabadság után hamarosan, Starcraft 2 lázban



SZATI

Mióta lecserélte a gyerekeit ábrázoló hátterét egy Adriana Lima fotóra, gyakrabban kell „véletlenül" az asztalon ikont keresgélnie. Főleg lapzártakor...



WILSON

A csalódások havát élte meg. Nem azt kapta a kedvenceitől, amit várt, de a Yakuza 3 és a Red Dead Redemption közelgő megjelenése még mindig bármikor felvidítja



SASA

Kiselőadást tartott a Lost eltúlzott misztériumáról, éles vitát vívott a Mass Effect 2 történetéről, kielemezte a Bioshock 2 textúráit. Sasa továbbra is a régi!



TYLER

Megkapott mindent. Nyomozott a Heavy Rainben, kaszabolt a Muramasában, repült a Sky Crawlersben. A Mass Effecttel tett próbája nem jött be: bezzeg ha japán lenne!



GREG5

Összeszedte minden bátorságát és túltette magát az első megdöbbenésen – jobban félt az Aliens vs. Predator méretétől, mint a benne lévő harcoktól! Küzdelem 19 gigával...

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van…
5	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.

BIOSHOCK 2

We will be reborn in the cold womb of the ocean

RAPTURE, A VÍZ ALÁ PAKOLT UTÓPIA FALAI TÍZ ÉV ELTELTÉVEL SEM KONGANAK AZ ÜRESSÉGTŐL. AZ ÓCEÁN UGYAN IDŐRŐL IDŐRE VISSZAKÖVETELI AZT, AMI AZ ÖVÉ, DE A SPLICEREK, A BIG DADDYK ÉS A LITTLE SISTEREK KÖZTI KIÉLEZETT HÁBORÚ TOVÁBB FOLYTATÓDIK. ÚJ VEZETŐSÉGGEL, ÚJ ELLENFELEKKEL, ÚJ FŐHŐSSEL – ÉS EGY TELJESEN ÚJ JÁTÉKMÓDDAL. LEHET, HOGY A FEJLESZTŐCSAPAT MÁS, DE RAPTURE A RÉGI. BORZONGATÁS, AKCIÓZÁS FELSŐFOKON, ÚJRAÉRTELMEZETT AKCIÓVAL ÉS PERSZE GRANDIÓZUS ÖSSZECSAPÁSOKKAL, TÍZ ÉVVEL AZ ELSŐ RÉSZ UTÁN.

Rapture-t az óceán fenekére építeni nem volt lehetetlen; máshová építeni lett volna az. Elkövettem volna hibákat? Senki sem épít egy várost úgy, hogy a kétségek vezérlik. De lehet-e kormányozni teljes biztossággal? Tudom, hogy a hitem segített, tudom, hogy amit visszautasítottam, elpusztított volna. De a város, a szemeim előtt leomló falak... olyannyira elhomályosítaná a látásomat a hitem, hogy már nem látom az igazságot? Talán. De Atlas ott van valahol a roskadozó falak között, csak arra vár, hogy elpusztíthasson és vele együtt a városomat is. Ezt megkérdőjelezni egyenlő lenne a feladással. Én pedig sosem adom fel!"

ÁLMODOZÁS NÉGYSZÁZ MÉTER MÉLYEN

És nem adta fel az Irrational sem. A csapat, ami tizenhárom éves fennállása alatt létrehozta minden idők egyik legfélelmetesebb szerepjátékát, megálmodta a szuperhősös pofozkodás körökre osztott változatát, körbejárta a Los Angeles-i különleges rendőri osztag munkáját, újraértelmezte a csapatalapú multiplayer mechás variációját, aztán felöltötte a búvárharangot és lemerült az óceán mélyére, hogy megmutassa, miként omlik össze kártyavérként az utópiára épített álomközösség.

Volt honnan kiindulniuk, hiszen a három alapító tag korábban a Looking Glass tagjaként kereste a napi betevőt, olyan klasszikusokban tapicskolva, mint az Ultima Underworld, a System Shock vagy épp a









forradalmi technológiákkal próbálkozó Terra Nova. A System Shock említése különösképp fontos – a BioShock le sem tagadhatná, hogy annak egyenes ágú leszármazottja; kissé leegyszerűsítve, telepumpálva akcióval, izgalommal és persze egyediséggel. Odáig eljutni egyáltalán nem volt könnyű menet, a BioShock fejlesztése valamikor az ezredforduló után kezdődött, főszerepben egy deprogramozóval: egy olyan karakterrel, aki agymosással keresi a napi betevőjét. Ez pedig nem működött – olyannyira nem, hogy 2004 derekán a BioShock leköltözött az óceán mélyére, létrehozta a maga dinamikus és erősen rémisztő társadalmi hierarchiáját, aztán várt. Éveket – a BioShock végleges formáját csak az utolsó tíz hónapban érte el, akkor, mikor szinte nulláról kellett újrakezdeni. Bizalmat ezért a System Shock rajongóin túl talán kevesen szavaztak meg neki: az szélsőségesen filozofikus történet, a szinte egyáltalán nem látott játékmenet miatt még maga a kiadó is a játékvásárlási láz fertályába, augusztusba szorította, halálra ítélve. A BioShock megjelent, a boltokba került és elmaradt a ló lelövése – minden idők egyik legsikeresebb nyári címe; slágerjáték és kultklasszikus lett. Megérdemelten. Ilyen előétellel hogy van bátorsága bárkinek is folytatást és komplett sorozatot építeni köré az eredeti gárda nélkül? A 2K-nek biztos – a BioShock ha nem is pontosan ott folytatja, ahol abbahagyta, de mindenképp ahhoz nagyon közel csobban a habokba, egy mentőcsónak helyett rögtön egy egész felmentő sereggel.

A hangulat maradt a régi, magával ragadó. Nagy szerencse, mert más tekintetben vannak gondok...

Multiban a Big Daddy-ruha nem jelent isteni hatalmat; ha nem figyelünk, hamar lelövik rólunk...

Andrew Ryan birodalma nincs többé: nem csak a polgárháborúban csődölt be a tökéletesség illúziója, de évekkel később, Jack visszatérésekor is. Az első rész hőse a tizensok órás kaland végeztével a felszínre jut, végleg maga mögött hagyta eltemetett múltját és a roskadozó falakat, de Rapture köszönte szépen és vígan éldegélt tovább a nyomor és a szenvedés feneketlen vermébe süllyedve. Még szerencse, hogy volt valaki, aki nem hagyta veszni a víz alatti birodalmat: Sofia Lamb az, Ryan elsőszámú opponense, az individualizmust a közösség erejével behelyettesítő politikai ellenlábas, akiről az első felvonásban ugyan szó sem esett, mégis Rapture történetének szerves része. Ott volt a kezdetektől, ott volt, mikor Ryan eszméit ki





Big Daddyként a rivet gun lesz a fő fegyverünk – ez pár fejlesztés után két-három találattal már ölni tud











kellett kezdeni és ott volt azután is, hogy az alapító atya zseniálisnak hitt agya egy golfütő végén végezte. Azóta pedig nem tétlenkedett – a világ tengerparti nagyvárosainak kislányait elrabolva építette újra a törékeny tápláléklláncot, egy nagy és boldog családba taszigálva a Splicereket, igazi kultuszt építve maga köré. A BioShock 2 főhőse se nem egy magához tért szektatag, se nem egy váratlanul odacsöppenő ártatlan civil, hanem Delta, az első Big Daddy, a nagy búvárharangba bújtatott és genetikailag módosított őrzők első szériájának prototípusa. Delta, akit Lamb elszakít a hozzá kijelölt kislánytól, és annak szeme láttára kényszeríti pár szóval saját maga fejbelövésére. Még szerencse, hogy a feje legalább annyira kemény, mint amilyen makacs a személyisége. Tíz évvel az első BioShock után magához tér, hogy némaságba burkolózva keresse meg az időközben felcseperedett „kislányát", Eleanort. Hajsza az ADAM és persze Lamb után, nem éppen barátságos haverok társaságában.

ÉN ÉS ÁDÁM

A BioShock 2 első tíz perce maga a deja vu, kalapot emelve, udvariasan köszönve – felsejlik a horizonton a város, feltűnik az első, elektromos plazmid, előkerül az első kettő, tócsában álldogáló ellenfél, a továbbjutás elé kerül az első ajtó a szikrázó panellal. Pontosan úgy, ahogy 2007 nyarán is, csak épp más helyszínen, de ugyanazzal a mentalitással. És mégsem: a BioShock 2-t folytatásnak nevezni, főleg nagy, számozott második résznek erősen túlzás – sokkal inkább egy ügyesen összerakott kiegészítő lemez vagy továbbgondolás (számszerűen: 1.5-ös verzió), mint teljes értékű, grandiózus és a közel három éves várakozást minden szempontból megindokoló hatalmas előrelépés.

adatlap

kiadó **2k games**
fejlesztő **2k marin**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **febr. 9.**
multiplayer **2-10**

Pedig izgalmasan indul, a nyomasztó intrót követő első babaléptek és az innentől fogva szinte szüntelenül sistergő rádió kellőképpen megalapozzák a hangulatot, ahogy Delta bemutatkozása is. Hogyan is tud látványosan bemutatkozni az első Big Daddy? Akcióval és persze a kultikus forgófejes fúrójával. A csavarkulcs ósdi dolog, Delta inkább a gépiesített darálás híve, a belső szervek mélyére vájva az acélpörgettyűt. Egészen addig, míg a nem éppen csendesen pöfékelő fúrófejből ki nem fogy a nafta (jelen esetben az olaj), ami relatíve gyorsan bekövetkezik. Éppen ezért ajánlatos itt is a lőfegyverekre alapozni. Kiindulási pontnak ott a lőszereket villámgyorsan felrágcsáló gépfegyver vagy a hatalmas lövedékeket rakétasebességgel puffogtató rivet gun, de az arzenál idővel szépen bővül. Ha hatalmas nem is lesz, de mindenképp változatosabb és tartalmasabb, mint az első részben; főleg, mert erősen eltérő sebzésük és támadási módjuk, valamint a folyamatos lőszerhiány miatt a köztük való állandó váltogatás is kritikus fontosságú. A repertoár lenyűgözően hatásos, feltéve persze, ha megfelelő ellenfél



(jobbra) A Little Sisterek sebezhetetlenek, őket sem mi, sem ellenfeleink nem tudják lelőni. Igaz, a sajátjainkat ADAM-ért feláldozhatjuk



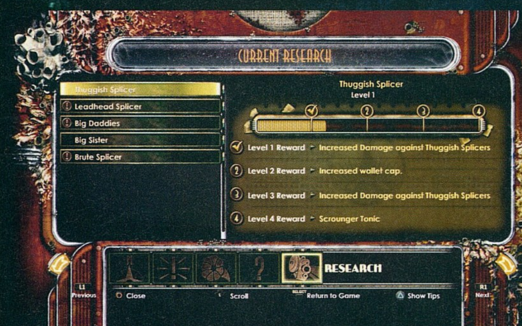




■ A kis pisztoly csak multiban használható, másodlagos fegyver. Bár néhányan esküsznek rá, mi nem találtuk kellően erősnek…

■ Az első rész passzív fejlesztése után a másodikban már sokkal aktívabb szerep jut a fényképezőgépnek. Ami most már nem is fényképezőgép hanem kamera: a harc elején érdemes vele befogni egy ellenfelet, majd azt a lehető legváltozatosabb módon csépelni egészen annak haláláig avagy a kutatás befejezéséig. A pontozás a változatosság alapján történik, így a lőszerek, a fegyverek valamint a plazmidok közti váltás nagyon fontos. Az eredmény? Megnövelt sebzés, több elraktározható EVE, esetleg bónusz az életerőre, illetve mind a kilenc kikutatható fajtánál egy különleges tonik.





kerül elé: a jó méteres dárdákat hajigáló Speargun nem éppen a legjobb módja egy búvárharangos Big Daddy lepofozásának, ahogy a gépfegyver használata sem feltétlenül a leggazdaságosabb egy mezei splicer esetében. Igaz, a fejlesztés már alaposat dob rajta – az első rész ímmel-ámmal kezelte a fegyverbuherálást, nem túl látványos és a gyakorlatban nem is mindig érezhető fejlesztésekkel. A második rész ezen alaposan javít, minden egyes módosítás tetszetős külső bővítéssel jár. A megnövelt pontosság alaposan megnyújtja a cső méretét, a maximálisan cipelhető lőszermennyiség feltornászása megdobja a tár méretét. Ez főleg az értékes speciális lőszerek esetében jön jól, hiszen a BioShock 2-ben elsősorban továbbra is ezek adják a legszélesebb alkalmazkodási lehetőséget. A robbanó, páncél elleni vagy épp a hőkövető töltetnek mind-mind megvan a maga helye és az ideje; és előbb vagy utóbb biztos, hogy elfogynak.

A harc sokkal pörgősebb lett, mint az elődben, de erre szükség is van: sokkal többet kell lövöldöznünk

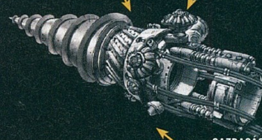
Még szerencse, hogy ismételten ott vannak a plazmidok – a mágiával rokonítható speciális támadások. Azok, amik első blikkre kottára megegyeznek Jack nem éppen humánus kezdeti lépéseivel. Az elektrosokkal, a fagyasztással, a tűzcsihollással és a telekinézissel. És persze a több szintes fejleszthetőséggel, pluszsebzést, extra mennyiségű támadást biztosítva. Ez lenne a nagy újítás? Nem egészen, inkább a plazmidok és a fegyverek párhuzamos használata, külön váltás nélkül. Ami elsőre lehet, hogy kicsit fura lesz, pár perc után viszont tökéletesen kézreáll és onnantól fogva a BioShock 2 megmutatja hogy érdekes módon a harcot tekintve a legerősebb. Arra pedig bőven lesz lehetősége, a játékmenet közel kilencven százalékában a Splicerekkel való küzdelem zajlik majd, ott pedig akár már két fónél is érdemes tiszta fejjel és csurig töltött életerővel szórni az ólmot. És mellé a tűz- vagy jégtámadást. A fegyveres harc és a





ERŐSEBB BORÍTÁS
Visszapattinthatóak lesznek a ránk lőtt lövedékek

ENERGIAGENERÁTOROK
Megnövelt sebzés. Kezdő apuknak: ez hasznos



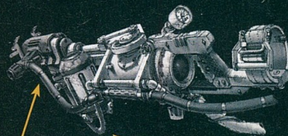
GAZDASÁGOS MOTOROK
Mint egy anti-Hummer: alig fogyaszt üzemanyagot!

FÚRÓ

APU SZEREL

Big Daddyként két különleges fegyvered lesz: a kézre szerelt fúró, illetve a rivet gun nevű halálos eszköz. Előbbi nagy hibája, hogy az igazán sokat sebző módja csak úgy zabálja az olajat. Utóbbihoz két extra lőszert is bevethetünk (páncélátütő, illetve ellenfél közeledtére robbanó). Az ábrák a fegyverek három-három fejlesztését mutatják.

MEGNÖVELT HŐHATÁS
Két-három találat után a célpont teste lángra kap



PLUSZ SEBZÉS
Kell magyaráznunk?

NAGYOBB TÁR
Több lőszer a tárban, azaz kevesebb idegesítő újratölrés

RIVET GUN

plazmidok nem csak, hogy egyszerre használhatóak, de látványosan és hatékonyan kombinálhatóak is. Ott van például a minitornádó bevetése, ami szinte bárkit a levegőbe repít és utána pár másodpercig a földön tart, remek ablakot nyitva egy esetleges felgyújtáshoz, mindezt megkoronázva egy immáron célponttal rendelkező hőkövető rakétával. Jól hangzik? Jól is működik!

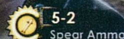
VODKA-TONIK

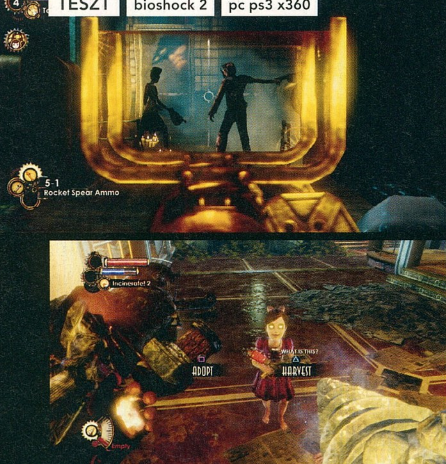
Ám a plazmidok és a szintúgy visszatérő tonikok megnyitásához szükséges ADAM előbb vagy utóbb elfogy, azt pedig kötelező pótolni. Majdnem úgy, ahogy Jack tette – azért csak majdnem, mert Delta pontosan úgy viselkedhet, ahogy egy igazi Big Daddy; elvégre ő is az. Pártfogolhat egy Little Sistert, kísértgetheti, megvédheti és biztonságba helyezheti. A felállás, a pályánkénti két-három Big Daddy által kísért Little Sister párosa és a velük való párharc változatlan (tehát csak akkor robban ki, ha mi vagyunk az agresszorok), a végeredmény viszont más. A gyors ADAM-szerzési formát (és ezzel együtt a nem éppen rózsás befejezést) megnyitó könyörtelen lánykaméeszárláson túlmutató patronálás leginkább az Unreal 2 bázivédős megoldásához hasonlítható. Egy Little Sister maximum két, látványos fehér füsttel megjelölt testből tudja kinyerni az ADAM-ot, ekkor viszont három-négy percig védtelen, a Splicerek pedig minden irányból özönlenek rá. A plazmidok és a fegyverek párhuzamos használata ilyenkor jön igazán jól, főleg úgy, hogy az olyan másodlagos lőszerek, mint az elektromos csapda vagy a földre pakolható, automatizált gépágyú komoly szerephez juthatnak. Előre gondolkozva szinte minden kisebb vagy nagyobb terep bevédhető – a tervezésnek igazán a Big Daddykkel való viaskodásban jut szerep, ahol a nyíltszínű harc gyors elhalálozáshoz – de legalábbis készleteink vészes leapadásához – vezet.

A BioShock 2 nem lett könnyű – igaz, az alaphelyzetben megint bekapcsolt Vita Chambereknél a feltámadás ingyenes és azonnali. Ennek kikapcsolásával azonban már igazi a feszültség: az ellenfelek ugyan









■ A hackelés folyamata teljesen megváltozott. Ugrott a csőjáték, helyette most már valós időben kell egy folyamatosan mozgó mutatót a zöld területek fölé érve megnyomni. A hackelés most már távolról, vagy akár harc közben is történhet, így többet nem jelent gondot a kamerák és a gépágyúk biztonságos agymosása! A kék mező bónuszt jelent, a piros azonnali roadót.

nem kiemelkedően okosak vagy taktikusak, de a túlerő, az aktív plazmidhasználat és a sokat sebző találatok miatt nagyon gyorsan képesek minket a földre küldeni. Főleg a speciálisabb fajták, a gorillaszerű monstrumok, a falakon pókként közlekedő, két méteres rondaságok, vagy épp az Alfa-szériás, kissé visszafogottabban támadó Big Daddy korcsok. A folyamatos lőszerváltogatás nem elég, valami plusz nélkül a végjátékban boldogulni szinte már lehetetlen. Még szerencse, hogy visszatér a fényképezőgép és ezzel együtt a kutatás intézménye. Újragondolva, továbbfejlesztve, a BioShock első részében a folyamatos fotózás túlságosan monoton és repetitív volt, itt viszont már nem teher, hanem élvezet. Azért, mert a kamera már aktív szerephez jut, állóképek helyett mozgókép rögzíthető, ami a változatosság és a gyorsaság alapján osztályos és pontoz, növelve az adott ellenféllel szembeni sebzést, extra támadási értékkel honorálva a lelkes kutatót. Ez különösen akkor jön jól, mikor feltűnik az első Big Sister, Rapture új lakója, a Lamb-birodalom csendőrsége. A Big Sisterekkel való harc legalább olyan masszív, mint más játékban egy-egy főellenfél, ráadásul itt ez visszatérő jelenség. A Rapture falai között járőröző Big Sisterek csak akkor merészkednek elő, ha egy adott szinten



■ A kék pillangó a játék visszatérő eleme: de értelmére csak a játék végén derül fény

már kellő mennyiségű Little Sister tűnt el – ekkor viszont sikoltozva, hatalmas dühvel és ultramagas életerővel csapnak le. Vagy fel, esetleg oldalra: a Big Sisterek falakon ugrálnak, hihetetlen gyorsasággal másznak, lőnek, plazmidokat szórnak, és tulajdonképpen mindennel próbálkoznak, amivel csak tudnak. A velük való küzdelem roppant élvezetes, legyőzésük maga a megtestesült sikerélmény.

Elsőre legalábbis biztosan, mert a játék felétől azért – a Little Sisterek állandó védelméhez hasonlóan – hajlamosak gyorsan kifulladni és inkább idegesítő és ismétlődő akadályként szerepelni ezek az összecsapások. Még szerencse, hogy ahogy szinte minden, ők is kihagyhatók – ha nem birizgálod a kislányokat, anyuci sem érkezik meg bosszúért lihegve.

A multiplayer ugyan igényes körítést kapott, de túl nagy szükség nem volt rá – sokan nem is játsszák...

■ A gyógyító gépek hackelése igen fontos, hisz így az azt használó ellenfelekkel azonnal végezni tudunk

A Rapture-t behálózó vasútvonalat követő történetvezetés minden megállóban – azaz minden pályán – próbál valami újat mutatni (a város keletkezését bemutató múzeumot, egy western stílusú bevásárló negyedet, egy a víz által közel tíz évig kikezdett közösségi területet) de a felszabdaltság miatt megbomlik az egykoron népes és élhető város illúziója. A BioShock 2 inkább tűnik mesterségesen összekapcsolt térképcsomagnak, mint hitelesnek. Pedig hangulatosak, hébe-hóba aprólékosan felépítettek, de a visszafogott méretek, a csőszerű folyosók és a néha túlságosan lezserül kezelt terek miatt inkább klausztrofóbiát, semmint beleélést váltanak ki. Főleg úgy, hogy a legalább két ízben 180 fokos fordulatot vevő első rész után a második gyakorlatilag nulla csavarral, nagyon kevés karakterrel, üres és néha egészen unalmas dialógusokkal (illetve monológokkal, Delta nem nagyszájú legény)









■ A Brute Splicer az egyik új lény: tereptárgyakat hajigál és rohamozik – shotgunt neki!

APU RUHÁJA

A multiplayer módok csúcspontja kétségtelenül az, mikor valaki Big Daddyvé változik. Ehhez nem kell mást tenni, mint a pályán véletlenszerű helyen megjelenő ruhát felvenni. Az eredmény azonnali és látványos, a hatalmas tölteteket puffogtató fegyverrel szinte másodpercek alatt leölhető egy kisebb tömeg, az aknahajigálással pedig a kisebb területek különösebb nehézség nélkül védhetőek be. Lassú, cammogó mozgásuk miatt általában őket támadja mindenki!

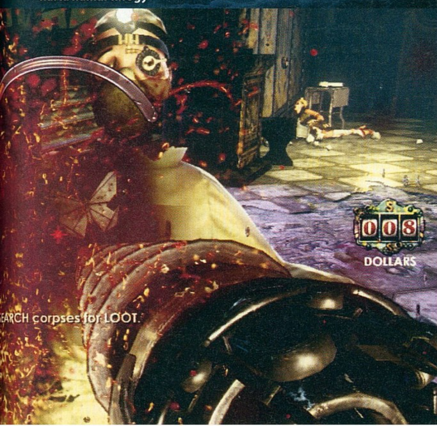


és minden eddiginél nagyobb mennyiségű hátrahagyott naplóval próbálja kitölteni azt az űrt, amit a sebtiben összetákolt Delta-Lamb-Big Sister háromszög hagy maga után hátra az alig tíz órás, fél tucat állomást felölelő történet során.

GRUPPEN A TENGERBEN

Ez pedig az első rész és a három éves fejlesztési ciklus viszonylatában, barátok közt is kevés. A BioShock 2 viszont kompenzál, azzal, amire talán egyáltalán nem volt szükség – multiplayer móddal! A többszereplős hancúrozás nem egyszerű arénaharc, hanem keretbe foglalt és több játékmódot felölelő, a modern multiplayer-követelményeknek megfelelő plusz tartalom. Előzetes, merthogy a Rapturet szétszakító polgárháború előtt játszódik, akkor, mikor a plazmidok még csak tesztelés alatt álltak. A multiplayer-mód látványos karaktergenerálással indul, utána pedig beleveti magát a Call of Dutyk világába. Átemeli annak fejlődési rendszerét (igaz, ezúttal teljesen lineárisan osztva a jutalmakat), a többfajta felszerelés-kiosztás használatát, mindezt belerakja a kampányból (esetleg az első részéből) kiollózott és átalakított pályákra, hozzáigazítva a BioShock játékmenetéhez. Az egyszerű deathmatchen túl csapat alapú területvédést, vagy épp a Counter-Strikeł VIP módját pironkodás nélkül lenyúló Little Sister-védést kínálva fel. A fél tucat játékmódban szerzett tapasztalati pont elmentődik, a folyamatos szintlépés újabb és újabb plazmidokat, tonikokat és fegyvereket nyit meg. A BioShock 2 multiplayerben nem szégyellnivaló, megvan a maga hangulata, de hosszútávon esélytelen, hogy népszerű tudjon maradni. Túl kevés hozzá a pálya, túl kevés a játékmód, túlságosan kidolgozatlan és még inkább kiegyensúlyozatlan a részletek terén ahhoz, hogy konkuráljon a legnépszerűbb multiplayer címekkel. Igényes, de felesleges.

■ A fúró megdöbbentően hátékony eszköz; kár, hogy a nafta hamar kifogy



MÁSVÉLEMÉNY

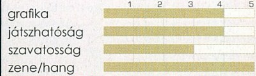
GRATH IS MEGMONDJA

Kicsit ellentétes a véleményünk Wilsonnal: ő csalódott a sztorimódban, de a multi úgy-ahogy tetszett neki. Én megint el tudtam veszni a sztoriban, elkapott a majdnem-horror hangulat. Óvatosan, gyűjtögetve óvakodtam előre, hallgattam a sztorit átadó üzeneteket és noha tényleg nincs úgy összerakva a játék, mint elődje, élveztem. A multi meg... pocsék fegyverek, pocsék pályák, lineáris fejlődés. Ja, és cirka száz játékos...

És ez talán a BioShock 2-ről is elmondható – a BioShock azon kevés játékok egyike, melyet folytatni annyira talán nem jó ötlet, legalábbis úgy, ha a közben eszközölt változtatások száma minimális, a varázs és a mágia pedig félúton elvész. A BioShock 2 ennek ellenére nem rossz, a plazmidok és a fegyverek párhuzamos használata miatt ilyen élvezetes harcokat ebben a stílusban régen lehetett látni, ráadásul pont egy olyan időszakban jött, mikor komoly kihívója a pályán nem akad. Lehet, hogy nem klasszikus, lehet, hogy nem maradandó, de nagyon távol áll a középszerűségtől és attól a kategóriától, amibe első blikkre beletuszkolná az ember. Rövid, tömör és kissé felületes élmény – Rapture bája három év után töretlen, ha már az egyedisége nem is. És féljetek: jövőre, a filmmel együtt jön a harmadik rész is... ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1



	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A BioShock 2 az újítani nem merő folytatások tökéletes példája. Ugyan nem nőhet fel az első rész egyediségéhez és tartalmához, de kevés olyan FPS van manapság, amiben ennyire élvezetes és hangulatos lenne a harc!

W **8.0**





Tatsunoko vs Capcom The Ultimate All-Stars

ALAPOZÓ Egymásnak esnek az anime-univerzum és a játékgyáros emblematikus figurái, a kivitelezés pedig legalább annyira bizarr, mint maga a szereplőgárda.



Ezek a viharfelhők már régóta gyülekeztek. Az egykori Toaplan-alkalmazottakból álló Eighting (korábban Raizing) csapata már a kilencvenes években is minőségi akciójátékokat rázott ki a kisujjából, így nincs semmi meglepő abban, hogy a bérmunkaként hozzájuk került, – és akkor még Cross Generation of Heroes alcímmel futó – játékot a távolkeleti sajtó is elismerésével illette. Mivel a játékterem és az otthoni konzol átjárhatósága már az STV/Sega Saturn korszakban sem okozott számukra problémát, a Wii hardverével közeli rokonságot felmutató pénzbedobós alaplap nappali-kompatibilis verziója is csupán néhány napos késéssel került a japán boltok polcaira. Bár a hetvenes évek amerikai képregényeit idéző Tatsunoko-figurák és amerikai kollégáik közti különbség elhanyagolható, nyugati ismertségük hiányából fakadóan kérdésesnek mondtuk volna a nyugati verzió megjelenését, még a Marvel vs. Capcom-játékok viszonylagos népszerűségének dacára is – de hát a Capcom lokalizálási hajlandóságával nagyon is tisztában vagyunk, így sokkoló meglepetésről nem igazán beszélhetünk…

LEVEGŐBE BOKSZOLÁS

…egészen a kipróbálásig. A Tatsunoko vs. Capcom ugyanis jócskán eltér mindattól, amit a cég crossover-játékaiban már volt alkalmunk megtapasztalni. A különbség annak köszönhető, hogy a Marvel-figurák „streetfighterizálása" könnyen végrehajtható folyamat, az SNK-harcosok pedig szintén a pofonosztó ligában játszanak, így a közös nevezőre hozásuk története egyperces novella. Az Eighting azonban itt igencsak megbontotta a formát: bár minden, verekedős játékból ismerős karakternek megvannak a jellegzetes támadásai, a játék inkább a Super Smash kaotikusságához, mint az SNK vs. Capcomhoz áll közel.

adatlap
kiadó **capcom**
fejlesztő **eighting**
platform **wii**
megjelenés **jan. 29.**
multiplayer **2-4**

És először szokatlannak is tűnik: az ismerős karakterek – például a Street Fighterből átruccant Ryu és Chun Li – kombói a helyükön vannak, de a kis/közepes /kemény támadásokra épülő, három akciógombos irányítás (meg egy a ráadás – ezzel válthatunk csapattársat) eleve ellehetetleníti a megszokott közelharcot. A speciális támadások előcsalogatása egyszerű, akár a faiskolai érettségi: legfeljebb félkör plusz akciógomb kombinációra kell gondolnunk, de általában az irány plusz valamely gomb együttese is elegáns, néha földöntúlian extrém testi sértésbe torkollik. Elsőre minden kaotikus, az egész játék esztelen csapkodásnak tűnhet – és nem is járunk messze az igazságtól –, de a harcosok meg- és kiismerése idővel taktikus játékmenetet eredményez. Ez pedig a könnyedségnek köszönhetően nem vesz igénybe sok időt – néhány végigjátszás elegendő egy párossal, hogy minden képességükkel tisztában legyünk, pár további forduló pedig garantálja a magabiztosságot. Fontos: a kompromisszummentes élményhez klasszikus kialakítású kontroller (Wii Classic, vagy GameCube irányító), vagy még inkább arcade stick használata javasolt.





■ (fent) Kétmilliárdos sebzés három ütéssel? Minden más játékban világvége lenne, itt alig csökkent az ellenfél életereje

BLOKKOLÁS ÉS BALEGYENES

A könnyed ismerkedés az újoncok örömét szolgálja, a harcrendszer újításai pedig a vete-









Az ismeretlen karakterek

DORONJO Az 1977-es keltezésű Yatterman anime-sorozat negatív főhősnője. Vezéregyéniség, de nem is nehéz annak lennie két olyan idióta társaságában, mint Boyacky és Tonzura, akiknél jóval rafináltabb – és mindenkinél beképzeltebb. JOE THE CONDOR A Science Ninja Team Gatchaman névre hallgató, ötfős formáció tagja, ahol alapfeltétel tiritarka madárembernek öltözni, és környezettudatos propaganda-rajzfilmek keretében szépre és jóra nevelni a hetvenes évek japán ifjúságát. KARAS Az egykori yakuza-tag a Tatsunoko Production negyvenedik születésnapjára készült, hatrészes mozi főszereplője; képzett kardforgató, de játszi könnyedséggel képes átalakulni repülőgéppé és autóvá is. YATTERMAN-2 Mily meglepő – a polgári nevén Ai-chan néven futó kislány szintén a Yattermanből érkezett bajt keresni. Speciális támadásainak alkalmazása az Omotchama és a Yatter-Pelican haragját vonja az ellenfél fejére. GOLD LIGHTAN Ránézésre Fortress Maximus és egy Gorenje hűtőláda keverékének tűnik, aki ráadásul öngyújtóvá képes átalakulni – először a '81-es anime filmben tűnt fel, amikor a sztori főhőse, Hiro zsebrevágta. SAKI először a Quiz Nanairo Dreams randi-szimulátorban tűnt fel, később pedig a Neo Geo Pocket Colorra megjelent SNK vs. Capcom kártyás játékból, valamint a Marvel vs. Capcom első részéből köszönt vissza.



ránok tekintetét fényesítik – ezek elsősorban az önfeláldozásra épülnek. A Baroque Cancel a saját életerőnket szipkázza el, de extrém mértékben felturbózza a speciális támadást; sikeres bevitel esetén jóval nagyobb kárt okoz a túlsó, mint az innenső oldalon. A Mega Crash az ellenfél támadásának megtörését szolgálja; ezt csak akkor használhatjuk, ha legalább két sávnyi tartalékunk van a speciális támadásokhoz szükséges energiából – ilyenkor ezt (és némi HP-t) feláldozva kikerülhetünk a halálos szorításból. Mentőöv az utólag okos játékosoknak, igen – de a fél sornyi életerőt is elszipkázó gyilkos kombók kárenyhítésének még mindig ez a leghatékonyabb módszere.

CSOPORTOS GARÁZDASÁG

A karakterek közti egyensúly már a szereplőgárda gyors átnyálazása után is erősen megkérdőjelezhető; az irreálisan erős ellenfelek esetében csupán annyi a korlátozás, hogy az alapvetően 2vs2-meccsekre alapozó megmérettetésen ők egyedül indulnak. Magányos cédrusaink: Gold Lightan a hasonló című, 1981-es animéből, valamint a Lost Planetből átruccant PTX-40A kódnéven futó mecha, teljes harci díszben. Irreális támadóerejüket a lomhaságuk kompenzálja – igaz, a hómezők réme még így is jelentős fölényben van a Mega Man-sorozat Rolljával, vagy a felmosóvödrös kislánnyal szemben. A fizikailag gyengébb karakterek többnyire a speciális támadások terén erősek; különös, hogy a Darkstalkers közelharcban alapvetően tehetséges Morriganje is ebbe a ligába került, így előszeretettel használja a jetpackes földbe döngölést és a szőnyegbombázást. Doronjo lakájainak behívásával és teljes képernyőt beterítő objektumokkal variál, a Dead Rising Frankje a párbaj intimitását megzavaró zombikkal és bevásárlókocsikkal egészíti ki golf- és baseballütőből álló arzenálját, Viewtiful Joe pedig bombákkal és másfél méteres shurikenekkel küzd. A végeredmény: cikázó lézerek és vaskos energianyalábok, a pályán grasszáló zombik, biciklizö, kosztümös mangalányok, falrepesztő pofonok, égszakadás-földindulás – egy csodás, megelevenedett rajzfilmet bámulhatunk kiguvadt szemekkel. Az egész egy nagy, mégis szeretnivaló ideológiai káosz; az átjáróházak máskor zavaró nyüzsgése az eklektika ellenére is felzaklató, de harmonikus élményt garantál.

A Marvel-karakterek ismerősebbek voltak, de a Tatsunoko-gárda sem okoz csalódást az arénában

Már az is istenkísértés-kategória, hogy az egy generációval fejlettebb hardverre készülő Street Fighter IV grafikai színvonalát sikerült megközelíteni: a technológiai hátrányt általában briliáns játékdesignnal szokták enyhíteni, ehhez képest az Eighting pont ezen a területen alkalmazott kitérő manővert. Jól tette: a félrelépés ismerős, de járatlan útra térítette, amire a bolondnak eszébe nem jutott volna rálépni – de hát „a bölcs, bármit tesz, tele van szorongással és bizonytalansággal, ezért végül mindig célhoz ér." ■



■ **A Tatsunoko karakterei megdöbbentően durva kombókkal rendelkeznek**





576	értékelés
	480p, dts 2
grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

VÉLEMÉNY

A Tatsunoko vs. Capcom az a ritka kivétel, amikor az elmélet működésképtelennek tűnik, de a gyakorlati alkalmazás bebizonyítja annak helytálló mivoltát.

tyler **8.0**





MAG

ALAPOZÓ Kizárólag multiplayerre alkalmas FPS, a mai standardok – fejlődés, specializáció, járművek – mentén készítve. Óriási játékosszám, de meglepő hiányosságok...

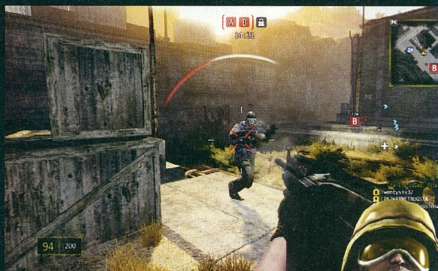
Az első pofánverést a MAG-tól az elindítását követő első percekben megkapod. Nem, nem a száz megás update-ek letöltéséről beszélek, lévén az ilyesmi ha nem is megszokott, de mondjuk úgy, elfogadott manapság. Amiről beszélek, az az első lépés a játékban: kiválasztod magadnak a seregedet – cirka nulla információ alapján, megváltoztathatatlanul. Kipróbálnál más csapatot is? A játék válasza: csinálj új PSN-azonosítót, vagy töröld le a régi karaktert, minden elnyert fejlesztéssel, tapasztalattal, statisztikával együtt. Ez már azért is gond, mert a választás sokkal nagyobb különbséget jelent, mint gondolnád.

Egyrészt a magasabb szinteken elérhető fegyverek és képességek rendelkeznek egyedi ízzel – nem is értem, hogy választás előtt miért nem lehet ezeket átböngészni. Ez még csak a design-hiba, de erre a játékosok is rátettek egy lapáttal: a SVER nevű szervezet tagságába ma már háromszor annyian tartoznak, mint a másik két bandához. Ez azzal is jár, hogy ők jóval többet játszanak, ergo gyorsabban fejlődnek. És mivel a felszerelésük is erősebb kicsit a többiekénél, gyakorlatilag minden nap dezertőrök százai törlik régi azonosítóikat és térnek át SVER-oldalra. Így aztán ez a hadsereg még erősebb lesz, még jobban fejlődnek, még többször nyernek (amivel további bónuszokat szereznek) és így tovább – volt olyan pillanat, amikor az ötezer online SVER-es bakára összesen jutott ezerkétszáz játékos a másik két csoporttól.

MINDENKI GYŐZNI AKAR

A MAG egy online FPS, net nélkül gyakorlatilag el sem indul. A magányos harcra – egy ócska oktatópályát leszámítva – nincs lehetőség, itt tényleg a társaságban lezavart küzdelmeken van a hangsúly. Négy játékmód áll rendelkezésre, de ebből kettő eleinte zárva van – szintlépéssel, fokozatosan nyílnak majd meg. Az első módozat egy egyszerű deathmatch, ahol 32 fős csapatok küzdenek egymás ellen. A gyakorlatban ez olyan 50 mesterlövész és néhány bátor őrült rohamozó küzdelme – egy harc, ahol alapfelszereléssel esélyed sincs a villogásra. Már csak azért sem, mert a MAG nem cicózik: nincs regenerálódó életerő, fedezékharc, van viszont azonnal ölő fejlövés és iszonyatosan durva gránátok (kijelző nélkül, tehát esélyed sincs elkerülni őket).

A második játékmód a Szabotázs, amelyben a szintén 32 főből álló csapatok közül az egyik védekezik, a másik támad – először két radarállomás, majd ezek együttes eleste esetén egy szerverközpont az agresszorok célja. A mesterlövészek itt is tenyésznek, de mivel az elfoglaláshoz oda kell állni a megfelelő számítógép elé, itt már az egyszeri gépfegyveres katonának is lesz szerepe. Negyedik szinttől kipróbálható az Acquisition játékmód, ahol már 128 játékos szaladgál a térképen. Igaz, eltérő feladatokkal megbízott eltérő szakaszok tagjaiként, tehát a végjátékig csak akkor fogsz találkozni szakaszodon kívüli harcosokkal, ha direkt rossz helyre születsz meg, vagy nagyon szeretsz túrázni. Ebben a játékmódban két jármű ellopása a cél (mármint a támadóknak – a védők természetesen sündisznóállásban vannak itt is), de ezt nehezítik lég- és járműelhárító ágyúk, berobbantható kapuk, bunkerek, radarok és megannyi más, a vezetőség által aktivál-



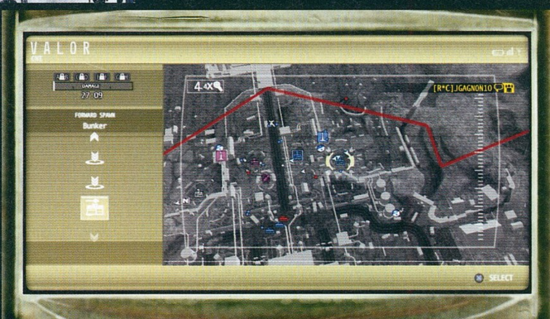
A MAG abban is a régi időket idézi, hogy nulla célzás-rásegítés van benne...











Érdemes átböngészni a kézikönyvet, mert a játék oktatómódja egyáltalán nem tér ki olyan dolgokra, mint a járművek kezelése, ágyúk használata, vezetői képességek elsütése, vagy mondjuk a millió információt mutató minitérkép ikonjainak a magyarázata...

ható létesítmény. És végül, tizedik szinttől próbálható ki a Domination, amelyben már a dobozon is öles betűkkel hirdetett 256 fős csatákat élhetjük meg. Itt egyszerre nyolc elfoglalnivaló vár ránk, természetesen mindre külön csapat van kijelölve, így a pályának – és az ellenfeleknek – csak kis szeletét nézhetjük meg egyszerre.

adatlap
kiadó **sony**
fejlesztő **zipper**
platform **ps3**
megjelenés **jan. 29.**
multiplayer **2-256**

HADBÍRÓSÁG

A játékmódok közül igazán az utóbbi kettő az, ahol a MAG valami eredetit tud felvillantani, így megnyitásuk után érdemes ezeket erőltetni. Ehhez azonban szintlépés kell: tapasztalati pontot csak ölésért, illetve a kitűzött feladatok végrehajtásáért kapunk – a meccs megnyeréséért például nincs jutalom. Így aztán még a bonyolultabb küldetéseknél is megdöbbentően sok a lesipuskás, akit nem érdekel a csapat helyzete, csak a minél több gyilkolás. Ezt egy meglepően jól működő rendszerrel próbálták ellensúlyozni: a magas szintű játékosok szakasz-, illetve seregvezetővé léphetnek elő, és az általuk kiadott parancsok végrehajtása közben extra pontokat kap a közlegény is. Ez, ha értelmes ember a vezér, remekül működik: a vezető erősíti beosztottai harci képességeit, adott esetben tüzérségi- vagy légitámogatást kérhet, radarral kutathatja fel ellenfeleit. A gond csak az, hogy minden más online játékhoz hasonló módon kapitális gyökerek is beülhetnek a tábornokok párnázott székébe. Lázadni, seregvezért leváltani pedig nem lehet...

A MAG hatalmas potenciállal rendelkezett – nagy kár, hogy ebből szinte semmit nem sikerült beváltani

A szintlépés természetesen nem csak a játékmódok megnyitására jó, hanem a fejlődéshez is ez kell. Igaz, sokkal visszafogottabb tempóban a manapság megszokottnál: egyrészt eleinte kevés a kapott XP, és hatalmasok az összegyűjtendő mennyiségek, másrészt pedig a szintenként kapott egy, azaz egyetlen darab, fejlesztésre költhető ponttal olyan sokat nem lehet kezdeni. Főleg azért, mert a komolyabb képességek, fegyverek, kiegészítők megvételéhez akár 4-5 pont is kell, ami azt vonja magával, hogy hosszú órákon át nem változik felszerelésünk (igaz, a pontokat néha újra lehet osztani, tehát legalább kísérletezni lehet). A kevés pont miatt ráadásul muszáj specializálódni, mert a néhány általánosan hasznos passzív bónuszon túl minden játékstílusnak más és más eszközökre lesz szüksége.

A megnyitott cuccokat ötféle felszerelési pakknak állíthatjuk be, amelyek közt minden újjászületéskor válthatunk. Vigyázni kell azonban, hogy az egyes tárgyak, páncélok pontértékkel rendelkeznek, így nem lehet mindenből a legjobb nálunk, valami kompromisszumot kell kötni. Akarod a gyógyító fecskendőt? Akkor mondj le a rakétavetőről. A mesterlövész-puskádat tele akarod aggatni extra kütyükkel? Akkor esetleg már gránátra sem marad pontod...

KIVÉGZÉS

Mindez egy kellemesen összerakott játék képét vetítheti elő, de rengeteg gondról még nem beszéltem. Ott van például a számomra megbocsáthatatlan pályahiány. A négy játékmódhoz minden zsoldoscsapatnak egy-egy helyszín dukál, így ha rákapsz a Dominationmódra, akkor három teljes térkép áll rendelkezésre (a valóságban pedig 70%-uk a SVER helyszín lesz...).

És bár a fejlődés meg a hatalmas csaták egy modern, mai játékról mesélnek, megannyi vonása a programnak az FPS-őskort idézi. A százalékban mért életerő még megszokható, de például a halált valami parádésan bénán kezeli a játék. Ha nem fejlövéssel hunytunk el, karakterünk húsz másodperc alatt „vérzik el". Ennek során a csapat szanitécei feltámaszthatnak minket – ritkán sikerül azonban olyan helyen elhalálozni, hogy azonnal ne lőjék le a segíteni akaró orvost. Ha elvéreztünk, bekerülünk az újjászületési körbe, ami húsz másodpercenként rakja a pályára az elhaltakat. Ha tehát hagyjuk az elvérzés folyamatát végigérni, és pont rosszkor kerülünk be az újjászületők közé, negyven másodpercig leszünk kikapcsolva a játékból.

Szintén baromi zavaró a pálya teljes pusztíthatatlansága. Oké, nem kell mindennek Red Factionnek lennie, de hogy a legerősebb mesterlövész-puska sem visz át egy drótkerítést, az több, mint durva. Vegyük még ehhez hozzá a puritán grafikát, a kevés, teljesen haszontalan és borzalmasan kezelhető járművet, az elenyészően kevés statisztikát, az otromba kezelőfelületet – és máris nem olyan szép a kép.

És ez az egész MAG-ról elmondható. Messziről nézve lenyűgöző csoda – belevetve magad viszont lépten-nyomon pofonokkal szembesülsz. Néhol, ha véletlenül sikerült egy jó szakaszvezetőt, kommunikáló csapatot kifogni, akkor remek lehet – de az idő túlnyomó részében közel sem tud akkora élményt adni, mint a kisebb számokkal dobálózó, de feladatukat sokkal színvonalasabban végző konkurensei.



Az APC-ket lehet vezetni; más kérdés, hogy ez nulla élményt jelent az irányítás ordító hibái miatt

576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Nagyratörő tervek, szerényebb kivitelezés. A MAG-ban sok ígéret volt, de ezeket egyelőre nem tudta beváltani. Remény még van, de a konkurensek szorításában egyre nehezebb lesz a fejlesztők dolga...

grath **6.9**





Dante's Inferno

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **visceral**
platform **ps3, x360**
megjelenés **febr. 9.**
multiplayer **nincs**

ALAPOZÓ A rettenthetetlen Kratos egyeduralma megtörni látszik, hiszen egy keresztes lovag személyében méltó ellenfelére talált – immáron nem ő az egyetlen, aki képes istenekkel, démonokkal viaskodni, vagy éppen alászállni az alvilág legmélyére.

Az emberélet útjának felén
egy nagy sötétlő erdőbe jutottam,
mivel az igaz útat nem lelém.

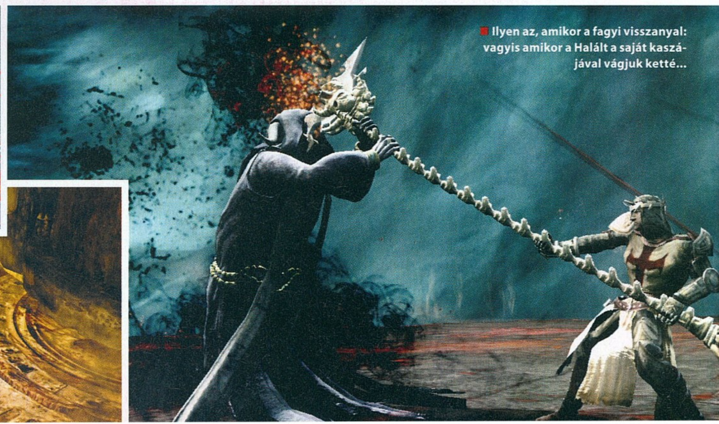
Dante Alighieri
(Fordította: Babits Mihály)

És valóban. Alighieri Isteni Színjátékának első része – a Pokol – meglehetősen szöveghűen jelenik meg a képernyőkön a Visceral fejlesztőinek jóvoltából. Igaz, a játék eleje kicsit félrevezető, hiszen a bugyrok feldúlása előtt látunk majd erdőt és várost is. Utóbbi kicsit meglepő módon egy képernyőnyi területre lett zsugorítva, de sebaj – az alapmozdulatok megtanulására épp jó lesz. Aztán beindul a dolog: egy hátbaszúrásnak köszönhetően magával a Halállal nézünk farkasszemet, és megadás helyett a csontos-köpenyes fazont ki is hívjuk egy párbajra, amelynek végén kezünkbe kerül a képekről és videókról már jól ismert, indokolatlanul óriási csontkasza.

NA MENJ A POKOLBA!

Kezdeti lelkesedésem ezen pillanatokban, és az ezt követő temetői szcénában megtörni látszott, hiszen nem azért vártam annyira Dante kalandjait, hogy utána félelmetesen primitív csihi-puhiban élvezkedjek, amely csőpályákon és ezernyi legyilkolt ellenfélen kívül tud nem sok újat felmutatni. Nem erről volt szó korábban sem, nem erről szólt a reklámkampány, no és persze ott volt az alkotók előző remeke, a Dead Space is...

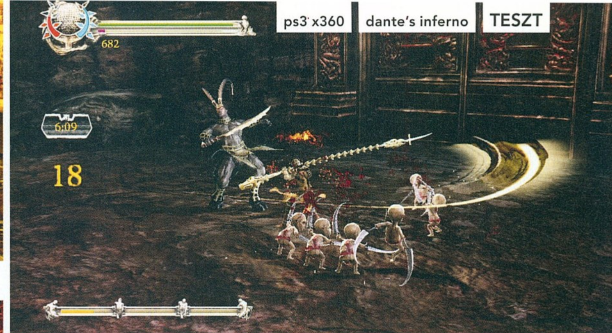


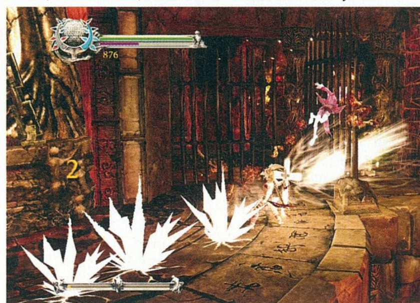


Ilyen az, amikor a fagyi visszanyal: vagyis amikor a Halált a saját kaszájával vágjuk ketté...



A büntetéssel a gonosz, a felmentéssel a szent úton haladunk tovább; előbbi a kaszát, utóbbi a varázslatokat erősítő XP-t jelent





A halottaiból főnixként újjáéledő EA hihetetlenül jól járt a Visceral Games csapatával, elvégre pont azt kapták, ami végre ráfért a stúdióra: ötleteket, minőséget, valamint stílust. Vége a gyártósoros tucatolásnak, az elektronikus művész urak az eszükhöz kaptak, és a jól bejáratott sorozatok mellett elindultak egy másik ösvényen is, amelynek talán legfontosabb tagjává a horror és sci-fi elemekből táplálkozó Dead Space vált. A Visceral emberei pedig nem ültek a babérjaikon, és mielőtt nekiálltak volna a várható folytatásnak, úgy döntöttek, hogy megszorongatják az utóbbi évek legnagyobb hack 'n' slash-szériáját, amely az ókori istenekkel, és akár az alvilággal is kacérkodik – sokan már ekkor azt pusmogták, hogy Kratos napjai meg vannak számlálva.

A Dante's Inferno ugyanis nem kisebb fába vágta fejszéjét, mint a keresztény mondavilág leglényegébe: az Isteni Színjáték első részének, a Pokolnak a feldolgozását kapjuk meg, amelyben Dante a szerelméért száll alá, hogy megküzdjön a bugyrok összes démonával, és végül szabaddá tehesse a saját bűnei által kárhozottá váló Beatrice lelkét. Klasszikus sztori, méghozzá irodalmilag klasszikus (aki esetleg nem ismeri, essen neki), így meglehetősen hálás a téma, de nem meglepő, ha mindenki kíváncsivá vált, vajon a csúcsformában levő csapat mit hoz ki az egészből.

A játék egy-egy kisebb retusáláson kívül abszolút Alighieri művét követi, és teszi mindezt bombasztikus karakterességgel, és rendkívüli ötletekkel. Az már az első tíz percben látszódik, hogy tabukat nem ismertek a készítők. Dante egy kereszt alakú szövetet varr a mellkasába, majd saját fegyverével végzi ki a mindenhatónak ismert Halált, percekkel később pedig Beatrice mellei kerülnek az előtérbe; bár erotikusnak nem mondható a jelenet, már csak drámaisága miatt sem. Dante pedig aláhullik a Pokolba, ahol a vöröses, barnás, feketés színezetű szörnyű látomás valóságként elevenedik meg az orrunk előtt.

ELÁTKOZOTT VIDÉK

Sikoltozó, nyöszörgő, jajveszékelő lelkek zuhannak végtelen szakadékokba; vonagló testek ömlenek ki egy-egy sziklaarc száján; más szerencsétlenek karóba húzva izegnek-mozognak. Kezdeti ellenérzéseim (mármint: „hol van már a brutalitás, a fantázia?!")

MÁSOK POKLA, AVAGY MI LENNE, HA...

SHAKESPEARE'S INFERNO Ha már úgyis dívik a színházakban az angol mester műveinek minél bizarrab feldolgozásait bemutatni, hát mi is lehetne a következő lépcsőfok, mint egy játék, ahol a rizsporos író leszámol saját műveinek szereplőivel (esetleg azokkal, akik szerint nem is ő írta könyveit). Az emlékezetes jelenetek között lehetne egy hatalmas Capulet-Montague csata Dynasty Warriors-szerű feldolgozása, illetve hamlet segítése a bosszúhadjáratban.

GIBSON'S INFERNO A Neuromápnc világának megteremtője elveszik saját gondolatainak birodalmában, így megszületik minden idők legjobb cyberpunk játéka. A System Shockot mintázó játékban bejárjuk a bolygó minden sarkát, felbéreljük Mollyt és nekimegyünk Wintermute-éknak. Őrült entitások, megsemmisülő vállalatbirodalmak, öntudattal bíró vagyonok – imádnánk! Bónusznak meg kérjük az eredeti, '88-as játékot a korongra!

PETŐFI'S INFERNO A „fényesebb a láncnál a kard" elméletnek megfelelően az első pályán egy böszme nagy pengével vághatunk rendet a Habsburgok seregei között. A játék az összesküvés-elméletek alapján vezeti történetét: Segesvár után Szibériába kerülünk, fogságba (szokásos design-fogás: a főhős minden extra képességét elveszíti, azokat újra meg kell szerezni), innen a szökés és a hazaút a tajgán át a játék fő szakasza. A játékmenet ihletője: Devil May Cry.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH A POKOLBAN

Noha a Dante nekem is tetszett, azért teljesen nem tudott lenyűgözni. Több ízben bugok idegesítettek (volt, hogy egy óra játékom veszett el – több mentési helyet használjatok!), a látvány is stílusával, mintsem a konkrét megvalósítással hódít, a harc pedig egy az egyben God of War. Közel sem olyan maradandó, mint az ihlető mű, de legalább a hangulatot sikerült telibetalálni.

rögtön a Pokol kapujában elszálltak, amikor hatalmas szörnyeteg jelent meg, ledöntve a falakat is, hogy aztán a nyakába ugorva tegyünk rendet a zombiszerű szolgák, denevérek és démonok közt, mancsaival csapkodva, vagy pusztító tüzet fújva – de mindez még semmi, csak a bevezető! A lelkeket szállító hajó feje (ő az új felfogás szerinti Khárón) szólítja elkárhozott utasait, a Limbó megkereszteletlen gyermekei elképesztő látványt nyújtanak pengekezűekkel, a hely vak ura és parancsolója pedig lazán tűzi vashegyre azt a szerencsétlent, aki öngyilkosság miatt jutott a szörnyű helyre.

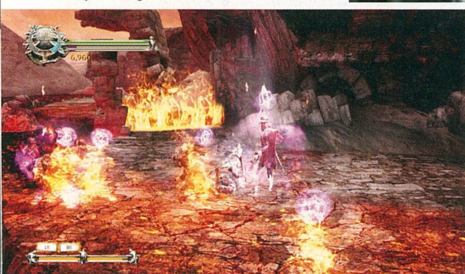
Ahogy már mondtam, a Dante's Inferno nem ismer tabukat, sőt, kifejezett örömmel tapossa meg







■ A kéj bugyrában meglehetősen undorító lényekkel fogunk találkozni...



■ **GYÓND MEG BŰNEID!** **A Dante's Inferno tartalmazza a videojátékok történelmének egyik legprimitívebb minijátékát, amelyben egy-egy történelmi személy lelki üdvének érdekében kell a négy irányból érkező gömbök (bűnök) sorrendjében lenyomkodni a kontroller gombjait. Sokkal élvezetesebb megbüntetni (értsd: kivégezni) a delikvenst...**

ezeket. Beatrice meztelenül, nem kevés szexuális tartalommal töltve nyögdécsel a templomi óriáskereszt alatt (!), a kéj bugyrában skorpiófarokkal ellátott lányok molesztálnak minket, hogy végül Kleopátra gigantikus melleinek bimbói adjanak életet az ordító bébiknek. Ráadásul ez még mindig csak a kezdet, hiszen az alapot nyújtó műnek megfelelően van külön vidék a torkosoknak, ehhez méltóan gyomorforgató körülmé-

Sokan felháborodnak a Pokol ábrázolásán, de a játék nem ér fel Bosch festményeinek perverzitásához!

nyekkel (minden végtagjukon fogakat viselő, önmagukat felzabáló lényekkel), vagy ott van a harag tája, a Styx, az eretnekség birodalma, no meg a lángoló fordított keresztek – avagy tulajdonképpen minden, ami a Pokolba és az istenkáromlásba belefér.

Természetesen a Visceral nem szimplán a botrányból akart megélni, így a bemelegítés után jól megtervezett, kellemesen hosszú pályák várják a vállalkozó kedvű kalandorokat, amelyek ugyan igen lineáris felépítéssel bírnak, no de egy God of War-klóntól nem is vártunk GTA-szerű szabadságot. A kezelés baráti és egyszerű, kaszálni igazi élmény; ezen túl pedig fejleszthetünk (új mozdulatokat szerezhetünk), gyűjtögethetünk (különféle segítő kegytárgyakat) és varázsolhatunk (általában a kereszt szent erejére támaszkodva) – nagyjából semmi olyat nem tapasztalunk, ami igazi újdonság lenne a játékok világában, már a történeten és a világon és a lényeken kívül. A mintához hasonlóan a kamerát itt sem mi kezeljük (a jobb analóg kar a vetődésekért felel), az „operatőr" is remek munkát végzett.

Persze a Dante's Inferno sem csak és kizárólag a hősies pózolgatásból, meg a féktelen öldöklésből áll (még ha ezek is teszik ki a játék nagyobb részét). A verekedéseken túl lehetőségünk van köteleken lengedezni, ládákat és köveket tologatni, lelkeket büntetni vagy megmenteni, falra kapaszkodni, vagy leomló platformokon, sziklák tetején ugrálgatni. Logikára nem sokszor van szükség (talán a tükör-teleportos rész a legösszetettebb mind közül), de szerencsére így sem válik unalmassá a csihi-puhi, köszönhetően a félelmetes fantáziával felépített pályáknak. Lényegében a klasszikus videojátékok esszenciája köszön vissza a méretes főellenfelek megjelenésében, az ugrabugrában, a „nyolcadik kör" kihívásában, nem utolsósorban pedig a végjáték többkörös felépítésében, és abban a remek videóban, amely végre visszahozza azt az érzést, amikor a végső főellenfél leverése után elégedetten dőlünk hátra, hogy az ötperces, mesterien kidolgozott bejátszással elnyerjük méltó jutalmunkat. A kórusok végig nyomják a templomi áriákat, miközben a nagyzenekar indítja be a libabőr fennmaradó részét, a játékos pedig csak ül, és bámul maga elé az élmény hatására (azután, ha összeszedte magát, jöhetnek a megnyert extrák: ruhák, extra videók, Infernal-nehézség, Gates of Hell-mód).

MÁSVÉLEMÉNY

SASA SZÍNJÁTÉKA

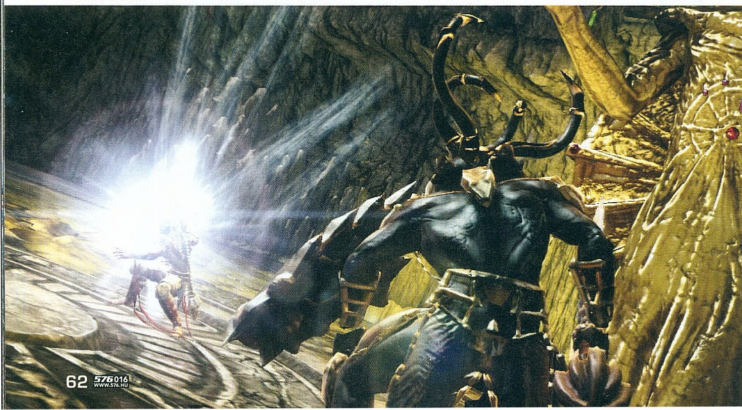
God of War-imádóként gyanakvóan közelítettem Dantéhoz, de azt kell mondanom, meggyőzött. Igaz, a játékmenet nem sokat tesz hozzá a GoW2-es hagyományokhoz, de sikeresen tudták átemelni az egész játékot egy másik mitológiába. Persze, nagy lopás/klónozás ez, de emiatt aggódjon a Sony Santa Monica. Én inkább élveztem a rendkívül beteg helyszíneket, ellenfeleket, eseményeket. Ritka az ilyen szélsőséges játék, és épp ezért okoz ilyen élvezetet!

NEM MENNYEI

A Dante's Inferno rengeteg téren szinte tökéletesen másolta a God of Wart. Ugyanúgy kell ajtót nyitni, ugyanolyan ládákat találhatunk, ugyanúgy felvillannak a gombok az ellenfelek kivégzésekor. Ez persze nem feltétlenül gond (bár kétségtelen, nem pont a GoW3 elé kellett volna időzíteni...), de vannak olyan területei a játéknak, amelyek már nem érdemlik meg a hozsannázást.

A legfőbb gond, hogy a játékidő gyakorlatilag a nehézségi szinttől függ. Normál fokozaton gyakorlatilag csak a főellenfeleknél fogunk elhalálozni, ott is csak addig, amíg rá nem jövünk támadásaik ritmusára, a pontos ellenszerre – és ekkor cirka öt óra

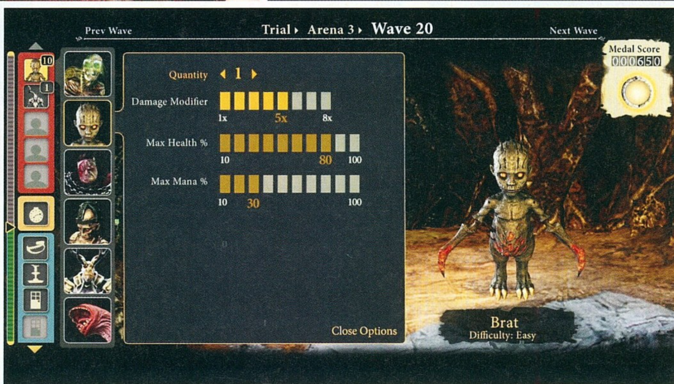
■ **Ha túl lassú a fejlődés, vegyél lelkeket pénzért! Az EA tulajdonképpeken csalást árul – bár igaz, egy apró csomagot ingyen is elérhetsz...**







■ A lelkek szétosztásával erősödhet karakterünk; e mellett relikviák gyűjtögetésével fejlődhetünk



■ A POKOLI HORDA A végigjátszás után elénk tárul a mostanság divatos, sokhullámos játékmód, amely ezúttal a Gates of Hell névre hallgat, és elnevezéséhez hűen a játékban is megjelenített kapuk előtt játszódik, ahol mindenféle párosításban érkeznek a démonok és egyéb alvilági teremtmények. A minijátékot bármelyik mentésünkkel elindíthatjuk (a helyszín nem változik), illetve eredményeinket el is menthetjük. Áprilisban egy – várhatóan fizetős – extra letölthető csomaggal kooperatív-módot is kap ez a játékrész.

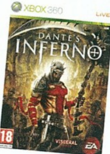
Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy 360-as példányt a játékból.

Kérdésünk: ***melyik esztendőben halt meg Dante Alighieri?***

A cím:
nyeremenyjatek@576.hu
(A tárgy ***Dante legyen)***

A határidő: ***március 5.***



alatt vége a kalandnak. Eggyel keményebb szinten viszont még a legapróbb küzdelem is igazi élet-halál küzdelemmé válik, olykor két-három találattól is elhalálozhat derék hősünk – és így a játékidő meg is többszöröződhet. Személyes beállítottság kérdése, hogy ki mennyire tolerálja ezt – mindenesetre jobb lett volna, ha valamivel hosszabb a kaland (ha már a Darksiders alaphangon is 15-20 órát vesz el életünkből…).

Van még néhány kisebb gond is, ezeket leginkább szokni kell. A bugyuta kezdésen hamar túlteszi magát az ember, de például a lélekmentős minijáték egyenesen borzalmas (talán direkt? így akarják kifejezni, hogy a jó út nehezebb?), az ugrándozós részek pedig nem csak a szimpla jelenlétükkel okoznak retro-érzést, de azzal is, hogy sokszor olyan szinten ki kell számítani az ugrásokat és eséseket, mint egy régi Tomb Raider-résznél, amelyeknél ha a cipősarkunk utolsó millimétere lelógott a célként kitűzött szikláról, már zuhantunk is lefelé. A Pokolnál pedig nincs lejjebb.

■ **Az ellenfelek hatalmasakat sebeznek: ha nem szokod meg a sűrű védekezést, hamar elhullasz…**





Persze többjátékos mód nincs (még, letölthető formában érkezik), de ennél több negatívumot nehéz lenne előszedni. Nem is szeretnék. A Dante's Inferno néhol sablonos, néhol extravagáns, néhol agyatlan GoW-klón, amely majdnem tökéletes formában nyújtja azt, amire oly sokan vártunk. Szemernyi újítást nem fogunk találni benne, nem tolja előrébb a játékstílus szekerét – de nem is számítottunk erre. Természetesen kiskorúak, mélyen vallásosak messziről kerüljék, mert ezt a videojátékot a szexuális tartalomból, az erőszakosságából, a direkt szentségtelenségéből kiindulva nem nekik szánták. (És kéretik nem felháborodni ezen.)

Dante kalandja azonban nem ér véget egyetlen videojátékkal, hisz április 29-én jön a Trials of St. Lucia elnevezésű extra fejezet, amely új lényeket, valamint online kooperatív módot is tartalmaz. Február elején jelent meg a sztori animációs változata, amelynek a helye ott van a rajongók polcán. A film pár dologban tér csak el a videojátéktól, például Dante valamivel hihetőbb módon jut a kaszához, és nem „ki, ha én nem"-stílusban nyúlja azt le a Haláltól, de ami a legnagyobb erénye, az az, hogy inkább a horror megközelítésre törekszik.

És ami pedig még távolibb, és közel sem biztos: 2011-re várható egy Dante's Inferno mozifilm is, amelyről részleteket még nem tudni (rendezője nincs, színészek ismeretlenek), de bízzunk benne, hogy a videojátékhoz is köze lesz; nem utolsó sorban pedig az eredeti mű ismeretében a szerkesztőség akár arra is fogadna, hogy lesz itt még Dante's Purgatorium, és lezárásként Dante's Paradise is – merthogy a Pokol csak egyharmadát teszi ki a könyvnek. A Visceral nyújtotta befejezés ezt simán esélyessé teszi. A megszokott mondást pedig már biztosan ismeritek: várjuk szeretettel… ■

576 értékelés

1080p/dd5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Hősies, monumentális, néhol vérfagyasztó és gyomorforgató kaland a Pokol különböző bugyraiban, szigorúan a God of War nyomdokain.

böjtös gábor **8.0**





Vancouver 2010

ALAPOZÓ Tapicskolás a hóban, a 2010-es téli olimpia nevében. Sí, bob és gyorskorcsolya, erősen ritkított műsorrenddel, megdöbbentően kompetens technikai megoldásokkal.





Kutatási témáknak remek lenne az olimpiai játékok műfaja – pontosan annyit fejlődött a stílus az elmúlt tizenöt-húsz évben, mint a japán szerepjátékok zöme. Nem túl sokat, a kevésbé visszafogottak talán azt is mondhatnák, hogy semmit. Persze, ami a nyolcvanas években prüntyögés volt, az ma már hiteles hangeffekt; ami anno pár pixelből állt, az ma már effektezett poligonkupac; ami akkoriban egy sportág gombnyomogatássá alakítása volt az ma... még mindig az. Játszódjon az Athénban, Pekinben vagy épp a hólepte Vancouverben. Ott, ahol nem csak madár nem jár, de a jelek szerint egy tisztességes játékdesigner sem...

BEST OF OLIMPIA

A Vancouver 2010 magát a téli olimpia hivatalos játékának aposztrofálja, annak nevezni viszont erősen túlzás. Lehet, hogy birtokolja a hivatalos jogokat, lehet, hogy arcodba tolja a logókat és figurákat, de magasról tesz minden másra, a lényegre: nem érdekli, hogy valójában hány különálló sportág, hány sportoló és hány nemzet képviselteti magát Vancouverben. Inkább válogat, túltengő sznobériával, feltűnő lezserséggel, komolyabb koncepció nélkül. Nemzetekből jó, ha kéttucatot ismer, konkrét sportolókból kereken nullát: nincs itt a snowboard vagy a síugrás sztárfelhozatala. Van kanadai 1-es játékos, német 4-es és a sort egészen az amerikai 24-esig lehet folytatni. Bármilyen sportágról legyen is szó, az általunk irányított karakter csak a mezére pingált számban tér el hasonlóan kidolgozatlan riválisaitól.

Ráadásul a sportágak... na itt vérzik el legjobban a játék. Kapunk hat sportág-kupacot, és ezeken belül egy teljesen randomnak tűnő válogatást. A szánkó három válfajában csak férfi verziók vannak, ahogy az (óriás) műlesiklásban is – viszont a szlalomban csak női változat van. Nincs curling, nincs biatlon, és nincs műkorcsolya, alpesi sí, hoki, északi összetett, és a meglévő sportok is kiherélve szerepelnek.

Fapados, egyszerű, keret nélküli az egész. Nincs komplett olimpia – szerencsére, elvégre ki az, aki minden sportágban indulna – vagy bevonulási ceremónia, nincsen nyitó- és záróünnepség, nincs kommentár, vagy értelmes díjátadó ceremónia. Nincsenek eltérő időjárási körülmények, edzés, bármiféle állítási lehetőségek, csapatversenyek, több körből álló futamok; instant élmény van, két-három perces száguldás, ami a reklámszünetre ideális, mély és tartalmas játékhoz viszont egyáltalán nem. Az esetenkénti ütemes gombnyomogatás öt perc után nem csak, hogy fárasztó, de dögunalmas is, főleg, mert változatosság sincs benne. Az pedig nem éppen a sikerélmény csúcsa, ha sikerül legyőzni skeletonban Anglia 8-ast... Oké, a csaló teljesítménye miatt az angol nyolcas bekaphatja.

EUROSPORT

És mindenki más, legalábbis a Vancouver 2010 készítői szerint. Annak ellenére, hogy amit tudnia kell azt hellyel-közzel, de jól és mindenekelőtt szépen tudja. A Vancouver 2010 meglepően igényes, elegánsan kerüli ki a budget-kategóriájú játékokra jellemző vizuális lápvidékét. Nem Uncharted-alázóan szép persze, de a funkcionálisnál sokkal szebb.

A téli olimpia kivonatolt verziója, az események harmadával, a hangulat egy százalékával (se)...

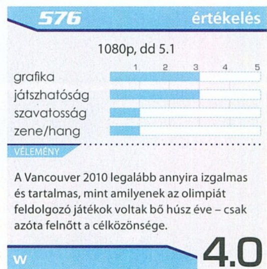
A karakterek kidolgozásra megfelelőek, mozgásukra már nem annyira – ez különösen az amúgy borzalmas vágásokkal dolgozó visszajátszások alatt megfigyelhető.

Ez azonban még így is kevés, sovány és büszkén nem felvállalható. Túl kevés a sportág, túl kevés a látnivaló, túl kevés a kihívás – a Vancouver 2010 inkább gazdaságos válogatás a kondér aljából, mint grandiózus ünneplése egy az egész világot csendesen és békésen megmozgató eseménynek. A sacc per kábé kettő plusz egy játékmóddal (a második a pontra vagy időre menő verziója a sportoknak, a plusz egy pedig az abszolút kihalt online olimpia), az alig egy tucatnyi sportággal a Vancouver 2010 két zacskó chips elfogyasztása és a hosszúra nyújtott reklámszünet hű társa lehet. ■

adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **eurocom**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **jan. 15.**
multiplayer **2-4**

■ **(jobbra) Férfiseggek renderelése terén a játékra szemernyi panasz sem lehet...**





576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Vancouver 2010 legalább annyira izgalmas és tartalmas, mint amilyenek az olimpiát feldolgozó játékok voltak bő húsz éve – csak azóta felnőtt a célközönsége.

W **4.0**


MAGAZIN
WEBSHOP
...BÉTA VERZIÓS INVÁZIÓ
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
MASS EFFECT 2
Final Fantasy XIII
12999 Ft
PS3/X360

HEAVY RAIN

A Heavy Rain teljes döntési szabadsággal, nonlineáris, komoly témákat boncolgató történettel és sosem látott interaktivitással kecsegtetett. A Quantic Dream beváltotta az ígéreteket: radikálisan újraértelmezték az interaktív film fogalmát.

Tudni lehetett, hová tartunk, mégsem számíthattunk rá, hogy ez fogad minket, amikor megérkezünk. A Quantic Dream evolúciójának útja nyilvánvaló volt. A szabad kalandokat kínáló Omikron, valamint a filmszalag nélküli moziélményt új oldalról megközelítő Fahrenheit párhuzamosai összeértek a végtelenben, közös nevező helyett azonban egy új, eddig ismeretlen képletet eredményeztek.

CSELEKVÉS, TÖRTÉNÉS, LÉTEZÉS

A Heavy Raint bajosan nevezhetnénk játéknak, annál inkább az interaktív történetmesélés új médiumának. Az „interaktív film", annak ellenére, hogy ritka az érvényes (és minőségi) képviselője, indokolatlanul elkoptatott stíluskategóriává vált az évek során, ahová a játékosok a Phantasmagoriától az Unchartedig igyekeztek mindent betuszkolni. Gondatlanságból elkövetett félreértés: előbbinél a felhasznált technológia, utóbbinál a találás megtévesztő. Mindebben nincs semmi meglepő – filmszerű játékmenet alatt a legtöbben átvezető videókat és a történethez igazított cselekményt értenek. Észre sem veszik, hogy tévednek.

Haladjunk kronológiai sorrendben: John Carmack, az id Software fenegyereke még a kilencvenes években azt nyilatkozta, hogy „a videojátékban a történet szerepe csupán annyira jelentős, mint egy pornófilmben – elvárják, hogy legyen, de egyáltalán nem fontos." David Cage, a Heavy Rain vezető designere is a pornográfiát rántotta elő egy interjú során – ő a fentebb is említett Uncharted kapcsán jegyezte meg, hogy a játék felépítése leginkább egy pornófilmre emlékeztet: a rövid történetmontázsokat gyors, dinamikus és változatos akciójelenetek váltják. Egy valódi interaktív filmben azonban maga a cselekvés az, ami a törté-







(fent) Az első fejezet idillje után Ethan élete egy plázában omlik darabjaira. Minden idők egyik legfeszültebb jelenete, amint elkeveredett gyermekét keressük a tömegben…

netet létrehozza, nem az átvezetők. Videojátékos példaként talán a Shadow of the Colossust vagy az Another Worldöt lehetne említeni; a játékmenet lényegi részét képező események alkotják a játék gerincét, ez meséli el a jóformán szavak nélkül bonyolódó történetet. A fenti játékokat inkább a stílus illusztratív példáiként, semmint inspirációs forrásként érdemes megemlíteni. Bár a Heavy Rain is az aktív cselekvésen keresztül prezentálja a történetet, a narratíva itt nem szorul háttérbe; ugyanis, amíg egy videojáték esetében az interakció cselekvéssé válik, addig itt minden tettünk a történet alakulását befolyásolja. A Heavy Rainről sokat lehet mesélni, de jóformán lehetetlen úgy, hogy konkrétumokról beszéljünk – ahol létige-szinten alakul át az interaktivitás, és a cselekvés történéssé válik, ott a példák felemlegetése kapitális spoilerré, poénlelövéssé válik. És már nem 1994-et írunk, amikor a kalandjátékok ismertetője a részletes végigjátszás közzétételéből állt…

adatlap

kiadó **sony**
fejlesztő **quantic dream**
platform **ps3**
megjelenés **febr. 24.**
multiplayer **nincs**

Sztereotípia vagy sem, Madison bizony többször is kihasználja vonzó kinézetét

Az interaktivitás és a történetábrázolás színvonala közti fordított arányosság a videojátékok keresztje – a Quantic Dream csapatát a jelek szerint nem nyomasztotta annak mázsás súlya, inkább maratont futottak vele a Golgota tetejére, és közben meg sem izzadtak. Ez nem egyszerűen dicséretes teljesítmény. Ilyen nincs. Nem volt, nem lehetett rá felkészülni. A fenti, feloldhatatlannak hitt ellentétet mindenki ismeri, aki játszott a Dragon's Lairrel – a kor határait feszegető audiovizualitásért a cselekvési szabadság brutális megtépázásával fizettünk. A Heavy Rain ilyen szempontból ellentmondásos jószág: bár az egyes helyszíneken való tevékenykedésünk korlátozott – és sok esetben nem eredményez valódi, a cselekményt befolyásoló változatosságot –, mégis számtalan, szabadon alakítható helyzettel ismertet meg bennünket, miközben következetesen figyel az apró, de lényeges részletekre is. Elképzelhető, hogy a nyolcvannál is több fejezet némelyike csupán a variációs lehetőségek kibővítésével kecsegtet, és nem szólnak bele a történet hosszú távú alakulásába, de a saját „rendezői változat" létrehozásában játszott szerepük elvitathatatlan. Máskor azonban egyetlen gombnyomás is egy új multiverzumot hoz létre, amely mind a végkifejletet, mind a történet további bonyolódását drasztikusan átalakíthatja. És ilyen döntéshelyzetből ezernyi akad; két egyforma végigjátszást csak akkor hozhatunk össze, ha következetesen ugyanazt csináljuk, mint előzőleg.

A Heavy Rain nem a tömegek játéka lesz; de aki értékeli az akció nélküli feszültséget, az beleszeret

AZ ÉLET TANÍTÓMESTERE

Az „ősök" vérvonala tisztán kivehető: a Fahrenheitben már felbukkant a játék alakulását szervesen befolyásoló cselekedetek fontosságának hangsúlyozása, amely akár halálhoz is vezethetett – ez azonban ott és akkor a játék végét jelentette, míg a 1999-ben megjelent Omikron esetében csak egy alternatív irányvonalat jelölt ki. A főhős elhalálozása esetén ott ugyanis egy másik karakter képes volt a holttestet



Befejezetlen szimfónia

Bár a második rész megjelenését cáfolták, a Heavy Rain-univerzum DLC-k formájában fog terebélyesedni. A Heavy Rain Chronicles néven futó epizodikus tartalmak közt szerepelni fog a „Taxidermist" néven elhíresült – egy kiállításon korábban már bemutatott – fejezet, amelyben Madisont alakítva élhetünk át egy borzalmas élményekben nem szűkölködő jelenetet (az állatkitömő háremet készít magának). Ezek után Norman Jayden bőrébe bújva egy, a játék előzményeként (és sebhelyének magyarázataként) is felfogható történetet ismerhetünk meg, végül pedig az Origami Gyilkos felett is átvehetjük az irányítást. Fontos: ez nem az összes, a jövőben megjelenő DLC, csupán ezeknek az érkezését jelentették be hivatalosan.





A szereplők fantasztikusan vannak kidolgozva – kár, hogy a szinkron nem ennyire jó





megérintve magába szippantani a főszereplő – vagyis a játékos – lelkét, így folytatva a történetet. A sci-fi és az okkultizmus elemeiből bőségesen táplálkozó elődökhöz képest a Heavy Rain (hálistennek!) jóval földhözragadtabb; bár mindkét játék sajátosságaiból kölcsönöz egy keveset, mégis a Quantic Dream eddigi legletisztultabb alkotásáról beszélünk. Nincs konkretizált, az arcunkba tolt státusz-monitor, de teljesítményünk Big Brother-i alaposságú megfigyelés alatt áll. A négy központi szereplő valamelyikének elhalálozása esetén nem ér véget a játék, ám az adott szereplő „kiíródik" a történetből. Nyoma sincs sem a misztikumnak, sem a távoli jövőnek, a helyszínek nem elvágyódást, inkább nyomasztó hatást keltenek – mégis, a Heavy Rain a leglebilincselőbb atmoszférájú játékok egyike. Pont a hétköznapi ember által is ismert történések és a mindennapok közege könnyíti meg az átélhetőséget; és ez nem feltétlenül a szereplőkkel való azonosulási vágyat, hanem az empatikus közeledést erősíti.

A játék struktúrájának ismeretével fuzionálva ez elképesztő feszültséget eredményez: manapság megszokott jelenség, hogy az elhalálozás nem jár különösebb következményekkel, hiszen a legutóbbi checkpointtól folytathatjuk a játékot. Mintha mi sem történt volna – és nem is történt. Videojáték = a főszereplő kvázi halhatatlansága. A hibázás korrigálásának lehetősége semlegesíti a múltat. A hosszú távon ható következmények súlya – és természetesen az elhalálozás is ide tartozik – azonban a játék végéig érezteti a hatását a Heavy Rainben. Semmihez sem fogható érzés úgy játszani, hogy a film pereg tovább, a(z egyik) főszereplő halott, és semmit sem tehetünk, hogy ezt visszafordítsuk – épp ezért nem is akarjuk megtapasztalni. A hús-vér karakterek életszerű ábrázolásának azonban a halandóság is szerves része, nemcsak

Nyerd meg!

A Sonynak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérdésünk: ***Mi a négy főszereplő neve?***

A cím:
nyeremenyjatek@576.hu
(A tárgy Rain legyen)

A határidő: ***március 5.***





Megdöbbentően kényelmetlen jelenet, amikor Madisonnak el kell csábítania ezt az undorító alakot









az emberszerű jellemvonások, a kettő párosítása pedig sosem érzett törődést ébreszt főhőseink iránt.

IDŐSEBBEK IS ELKEZDHETIK

Cage minden fronton és minden fórumon igyekezett hangsúlyozni, hogy a Heavy Rain felnőtteknek készült interaktív dráma; ennek megfelelően – és nagyon helyesen – nem kezeli tabuként az olyan témákat, mint a meztelenség, a szexualitás, a vér, az erőszak, vagy a pszichózis. Mindez nem szenzációhajhász, hatásvadász jelleggel került a játékba (lábjegyzet: a Quantic Dream összes korábbi játékában szerepeltek erotikus jelenetek), a filmek világában ez említésre sem méltó, természetes dolog – miért kéne az interaktivitás jelenléte miatt parlagon hevertetni? (Aki csak ezért vásárolná meg, azt figyelmeztetném, hogy ez épp olyan ostobaság volna, mint megvenni egy Ikarus buszt egy tank benzinért.)

A korhatárindex itt nem csupán a témaválasztás miatt került kiemelésre. A Heavy Rain a felnőtt *korosztálynak* szánt játék, de nem csupán a felnőtt *videojátékosokat* szólítja meg – és ez igenis jelentős különbség. Az előbbiek kézügyességének hiányából származó hátrányt a Quantic Dream a kontextus-érzékeny irányítással próbálta meg áthidalni, a végeredmény pedig több mint sikeres; egyenesen letaglózó. Helyzeti előnybe csupán azok kerülnek, akik ismerik a DualShock gombkiosztását, ugyanis a játék erősen alapoz mind a mozgásérzékelésre, mind a gombnyomkodós szekvenciákra. A kezelés könnyed (igaz, a karakter mozgatása a hirtelen kameraváltások miatt néha kissé áttekinthetetlenné válik), de sosem látott módon intuitív – és pont ennek következtében teremt állandó bizonytalanságérzetet. Nincsenek bejáratott kombók, rá leszünk kényszerítve a folytonos rögtönzésre. Egy olyan konstans tanulási folyamat részesévé válunk, amely a játék végéig nem ér véget. A kezelés és a képernyőn pergő események közti összhang bámulatos: az óvatosság, a gyengédség, a kényelmetlenség, a gyorsaság és az idegesség egyaránt érezteti a hatását. Ennek a megoldásnak köszönhetően a kéz is a játék közben használt, aktív érzékszervvé válik – kell-e részletezni, hogy ez mennyiben járul hozzá az egyes élethelyzetek átélhetőségéhez..?

Dalban mondja el

A Heavy Rain hanganyagának rögzítésére a világhíres Abbey Road stúdióban került sor; az intézmény a hangstúdiók korelnöke, 1931-es megnyitása óta pedig számos film – például a Lord of the Rings – dallamait is itt vették fel (nem beszélve a Beatles albumairól). A David Cage-dzsel jó barátságban lévő Norman Corbeil 75 percnyi szimfonikus zenét írt a játékhoz, amelyet ugyanennyi zenész interpretációjában hallgathatunk meg a játék során.

NEM KÖZÉPISKOLÁS FOKON

És ehhez társul a történet kegyetlen, magával ragadó lendülete. A főszereplőnek is tekinthető Ethan gyermekének elvesztését már a játék legelején átélhetjük, de az Origami Gyilkos néven ismert pszichopata a másik fiát is elrabolja, próbatételre kényszerítve az amúgy is mentálhigiénés problémákkal küszködő apát; a cipősdobozban

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

Interaktív film? Ugyanmár, ez a leírás alapból negatív képet fest mindenkiben. Ez kérem a kalandjátékok evolúciójának következő állomása – méghozzá hatalmas ugrás az eddigiekhez képest. Hihetetlen feszültség szinte folyamatosan, döntési kényszer lépten-nyomon, a sarokba szorítottság érzete órákon át – és mindemellett a legkevésbé lineáris játék a Blade Runner óta. Sokfelé ágazó történet, ám visszanézve mégis szinte egyértelmű minden: minden végigjátszás elmenne külön regényként.



Kevés játék foglalkozik mindennapi témákkal – de a Heavy Rain kitűnően birkózik meg ezzel is







(fent) Az FBI-os nyomozások rendkívül élvezetesek, kellemesen megtörik a játékmenetet



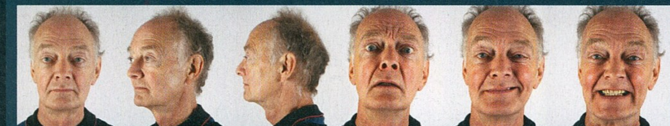
küldött origami-figurák mindegyike egy-egy újabb kihívásra kényszeríti Ethant, az önfeláldozás és a kockázatvállalás egyre mélyebb bugyraiba taszítva. Ethan elszánt küzdelmet folytat az idővel, hogy visszaszerezze a fiát, miközben Scott Shelby, a kiöregedett exrendőr magándetektívként nyomoz a gyilkos után, Norman Jayden pedig az FBI kötelékében teszi ugyanezt. Az álmatlanságban szenvedő Madison akarva-akaratlanul válik a történet részévé – a négy főszereplő párhuzamosan futtatott történetszála a cselekményeink függvényében futhat össze vagy ágazhat szét.

Aki az alaptörténetből a Fűrész-filmekre asszociált, nem jár messze az igazságtól, de a referenciák ezzel nem merülnek ki. A Heavy Rain legalább ennyire hasonlít a Se7enre – nem csupán az esőmosta, fakó és nyomasztó környezetet, hanem a sorozatgyilkos metodikáját tekintve is. Megint máskor a Leon a profi köszön vissza egy snitt erejéig, ugyanakkor a Blade Runner hatása is erősen érződik a játékon – itt nem csupán Ridley Scott 1984-es filmjéről, hanem a Westwood 1997-ben kiadott játékadaptációjára is gondolhatunk. Ez elsősorban Jayden nyomozási módszerére vonatkozik – az ARI néven futó detektor és analitikus szoftver, valamint a Blade Runner KIA-ja közötti párhuzam nyilvánvaló: ott is a begyűjtött és alaposan kielemzett bizonyítékok alapján gördíthettük tovább a történetet, ahol egy-egy kihagyott apróság is lényeges változásokat eredményezhetett.

MÁSVÉLEMÉNY

GREG5 IS MEGMONDJA

Az elmúlt tíz évben nem volt hangulatosabb kalandjáték a HR-nél, a műfaj pedig talán a point'n click rendszer bevezetése óta nem élt át ennyi ésszerű újítást. Döbbenetes, hogy Wilsonnak, Tylernek és nekem mennyire más utakat sorsolt ki az élet (és választásaink)! Ami viszont közös, az a bő fél tucat, soha el nem felejthetően hangulatos, izgalmas jelenet, melyekre még évek múltán is emlékezni fogunk. Szerintem a párbeszédeken, a karakterek kidolgozottságán lehetne még bőven mit javítani, de ez mit sem sokat ront a játék élvezetén...



Arcmesterek

A Heavy Rain premierje egy techdemó volt, amely a Casting címet viselte. Ez egy fiatal – virtuális – lányt mutatott, aki színészként változatos érzelmeket mutatott be. Ez volt a Heavy Rain gyökere, itt debütált a motion capture és facial capture – testmozgást, illetve arcmimikát digitalizáló – rendszer. Ezt egészen napjainkig folyamatosan fejlesztették, és így valódi színészek arcvonásait, rezzenéseit tudták beletenni a játékba. Fent látható például a nem túl szimpatikus doki (oké, gyógyszerdíler, de az majdnem ugyanaz) arcát és hangját adó színész, alul pedig a játékban szereplő verziója. Igaz, a haját megkurtították, de mimikája megdöbbentően élethű.



A Heavy Rainben azonban nem csupán a figyelmességen múlik minden, a morális döntések legalább ilyen jelentős szerephez jutnak. A tökéletesre törekvés dicséretes dolog, de ez nem a hibátlan játék szinonimája. A felelős döntéshozatal talán még sosem volt jelen ilyen koncentrált formában egy videojátékban – madártávlatból könnyű atombombát dobálni és megahalálokban számolni, de emberközeli ábrázolásnál a hétköznapi kockázatvállalás is tonnás súllyal tudja nyomni a vállat. Kockáztatnánk-e a testi épségünket? Szenvednénk-e, hogy megmentsünk valakit? Ölnénk, hogy valaki más túléljen? Milyen jogon? Milyen alapon? Miért!? A kalandjátékokban logikai feladatok megoldása jelenti a továbbjutás kulcsát, itt a bátorság, a morál és a felelősségtudat tölti





Heavy Rain – számokban

A Quantic Dream 2000 óta rendelkezik saját motion capture stúdióval, így természetesen a Heavy Rain jeleneteit is itt forgatták. Az élő szereplőkkel felvett jelenetek rögzítése 170 napig tartott, a forgatáson 70 színész és kaszkadőr vett részt – és bár ez is három film készítéséhez elegendő időtartam, ezt követően további 60 napon keresztül rögzítették 50 színész arcmimikáját, ráadásul a filmtrükk-mogul ILM által fejlesztett, legmodernebb Vicon MX40-es kamerákkal. A fejlesztőcsapat mintegy 220 főt számlált, akik Cage 6000 oldalas vázlatából dolgoztak, a színészek szájába pedig 30 ezer szónyi dialógust adtak.





Tévézés hétvégi apukaként – a válás után még egy ilyen egyszerű cselekedet is temérdek fájdalmat képes felszabadítani az emberben

be ezt a szerepet – és ugye a „tovább" nem biztos, hogy a „megoldás" szinonimája lesz. Ezek a fordulópontok leginkább az Ön dönt című, a kilencvenes években futó tévéműsorra emlékeztetnek, ahol a stúdióvendégek vitatták meg, hogy mit kéne a főszereplőnek csinálnia, tényekkel és érvekkel alátámasztva – de ott a felhozatal brazil szappanoperákból és kétféle befejezésből állt, itt pedig számtalan kombinációs lehetőség és a maga mindennapiságában szörnyű és súlyos döntéshozatal hatványozza az ott látottakat. Elakadni lehetetlen, a tetteink összessége mindig egész számot eredményez, de maga az érték változó.

MÁSVÉLEMÉNY

WILSON IS MEGMONDJA

Semmiképp sem játék, sokkal inkább interaktív film, annak viszont talán a legjobb. Ennyire megkapó, érzelemdús karakterek talán a Shenmue óta nem szerepeltek játékban – a HR legnagyobb érdeme az, hogy képes valós érzelmeket kiváltani az emberből. Mély és fájdalmas dolgokat. Lehet, hogy minden idők legnagyobb kliséiből építkezik, lehet, hogy kissé lehangoló, ha valaki szinte önhibáján kívül a legsötétebb tónusú befejezést kapja, de a HR maga a nagybetűs ÉLMÉNY. Talán nem megkerülhetetlen, de mindenképp felejthetetlen!

A HOSSZÚTÁVFUTÓ MAGÁNYOSSÁGA

A Heavy Rain nem hibátlan játék, de tökéletes interaktív film. Ha valami miatt lehetne fanyalogni, az a kivitelezés nem mindenhol egységesen magas színvonala; igaz, ez inkább egy sárpöttyös esküvői ruhát, mintsem lyukacsos lódenkabátot jelent. Néhány grafikai elem a PlayStation 2-korszakot idézi, ami miatt húzhatnánk a szánkat – ha nem lenne ott a klub, ahol villogó fények és dübörgő zenei aláfestés közepette táncol kétszáz ember, akik nemcsak teljesen máshogy néznek ki, de az animációjuk is különbözik. Vagy a stáblista a játék elején – ezek azok a pillanatok, amikor az ember elgondolkozik, hogy a kukába hajigálja-e a nappaliban fellelhető egyéb szórakoztató-elektronikai berendezéseket. Nem mehetünk el amellett, hogy a szereplők animációja helyenként fájóan tökéletes, máshol viszont partvisnyelet nyelt robotként grasszálnak, és a szinkron is néha inkább egy felolvasóestet idéz, mint feszültséggel teli drámát.

Akik mégis emiatt minősítenék élvezhetetlennek a Heavy Raint, készüljenek fel rá, hogy a Wikipédiára esetlegesen felkerülő önéletrajzuk rákeresés esetén automatikusan felkínálja majd az átirányítást a „szarrágó" szócikkhez. Ezek a hibák ugyanis (a médium jellegéből fakadóan) nem úgy értelmezendők, mint egy videojáték esetében; inkább úgy zavaróak, mint amikor belelóg a képbe a mikrofon, vagy egy pillanatra szétesik a DVD képe. Ha van olyan videojáték, ahol az efféle anomáliák jelenlétét nem kell, és nem is érdemes negatívumként kezelni, akkor a Heavy Rain az. Elvégre úgy maradhat meg a köztudatban, mint az az alkotás, ami forradalmasította az interaktív filmeket és utat mutatott nekik a jövőbe. Ha pedig senki sem követi, az nem zsákutcát jelent, hanem a halhatatlanság garanciáját.

576 értékelés

1080p, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VÉLEMÉNY

Hasonlóan progresszív lépésre legalább tíz éve nem került sor – az interaktív film határainak feszegetése vadonatúj médiumot eredményezett.

tyler **10**







The Sky Crawlers Innocent Aces

ALAPOZÓ Pályafutását regényként kezdte, majd anime filmként folytatta – a Sky Crawlers töretlen sikerét videojáték-adaptációval igyekszik megkoronázni a Namco Bandai.

Az adaptációs vérvonalak papírtól monitorig kígyóznak. A Felhőkaristolók öt részletben kiadott regényként indultak útjukra, hogy meghódítsák Japánt – Hiroshi Mori alkotásának első része 2001-ben hagyta el a nyomdát, Kenji Tsuruta illusztrációinak társaságában. A történet erején kívül a Production I.G. vállalta a felelősséget a képek mozgásba hozásáért; az anime-mogul támogatása már önmagában is jelentős fegyverténynek számít, de a Mamoru Oshii / Kenji Kawai páros neve nem véletlenül csenghet ismerősen – az ő nevükhöz fűződik (többek között) a Ghost in the Shell is. Egyes (és kissé talán elfogult) vélemények szerint a fiktív történelmi háttérbe ágyazott, légiharcokban gazdag dráma Oshii legzseniálisabb alkotása; mi lenne hát természetesebb, mint a tűzforró anyag kihűlés előtti intenzív kalapálása?

adatlap
kiadó **namco bandai**
fejlesztő **project aces**
platform **wii**
megjelenés **febr. 26.**
multiplayer **nincs**

Az értékes alapanyag körültekintő gondozást igényel, a biztonsági szolgálatot pedig ennek megfelelően válogatták. Az Ace Combat-széria sorsát egyengető Project Aces neve garanciát jelent, akárcsak Oshii személyes szerepvállalása – a Production I.G. által forgatott képsorok kifejezetten a játékhoz készültek, a rendezői széket pedig a méltán híres direktor foglalta el. Éppen ezért fontos megjegyezni, hogy aki az anime interaktív újraélésére vágyik, csalódott lesz: az Innocent Aces csupán a Sky Crawlers-univerzum meglétét garantálja, főhőse és története egyedi és friss, az átvezetők pedig szinte száz százalékig kézi rajzok – míg a film előszeretettel elegyítette a modern komputeranimációt a rajzolt jelenetekkel, addig itt a kétféle technológia poligongazdag játéktér és vegytiszta rajzfilm formájában jelenik meg, a két komponens pedig sosem elegyedik.

A Wii legjobb repülős játéka; oké, ez még nem jelent sokat, de a Sky Crawlers tényleg kellemes kis játék!

RODEO DRIVE

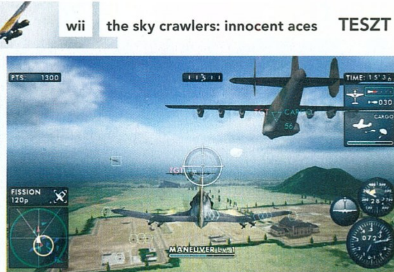
Már a logika formális szabályait abszolút figyelmen kívül hagyó menüstruktúra is légvédelmi szirénaként figyelmeztet, hogy a vezérlés önkényessége ugyancsak kihúzhatja a gyufát, és nem is kell csalódnom – az Innocent Aces elvárná, hogy a nuncsakut a jobb, a Wiimote-ot pedig a bal kézben tartsam. Előbbi döntögetése az irányváltáshoz, az utóbbi vertikális billegtetése pedig a sebességszabályozáshoz szükséges. Néhány szerencsétlen manőver után próbát teszek a felcseréléssel, és szerencsére nem kell csalatkoznom: a játék így is működik, sőt, a GameCube-kontrollerrel is jó barátságban van. De ahogy a tisztasági teszt kontrollját sem végezhetjük el hagyományos mosóporral, úgy ezt a lehetőséget is figyelmen kívül hagyom – a kezdeti, agyhalott rétisast idéző bukdácsolás pedig rövid időn belül finoman koreografált billegésbe torkollik. Bár az analóg karok és a Thurstmaster joypadek érzékenységéhez szokott kéznek a Sky Crawlers irányítása bumfordinak tűnhet, szerencsére minden kontroll alatt tartható. A vasmadár mozgatása a repült géptől függetlenül lomhának, kissé esetlennek tűnik, de a nuncsaku analóg karjával kiválasztható nyolcféle trükkös manőver aktiválása még a legrafináltabb műrepülő kűröket is lehetővé teszi – a zabolátlan irányváltásokat az újraaktiváláshoz szükséges időkorlátozás szabályozza. Stallingot

■ **A viszonylag primitív kijelzőkből látszik, hogy ez nem egy valósághű szimulátor – de ezzel nincs is baj, az anime után nem is azt vártuk...**









A játék második felétől a változatos küldetések a Project Aces legjobb pillanatait idézik



A játék a regények által megteremtett világba vezet minket. Kicsit furcsa, hogy a mangaverzió viszont éppen a játékon alapul, annak történetét meséli el, és nem a filmét, vagy mindennek az origóját, a regényt...

(azaz a külső tényezők hatására bekövetkező, szándéktalan motorleállás, zuhanás) többnyire csak a túl hosszúra nyúló lassítás után tapasztalhatunk, ilyenkor pedig egy gyors gázfröccsel és néhány másodperccel később ismét magabiztosan repkedhetünk – különös, hogy az intenzív leszakadásokat és a merész hurkokat jobban viseli a madár, mint a szorosra fogott gyeplőt...

Bár a Sky Crawlers hangulata leginkább a második világháborúra enged asszociálni, a naptár nem a negyvenes éveket mutatja; így nyer magyarázatot, hogy a hadszínterek közt miként szerepelhet Svájc, és miként szembesülhetünk valamivel fejlettebb technológiával. A filmben itt-ott tetten érhető modernizmus ugyanakkor a játékból nem köszön vissza. Igaz, hogy repülőgép-azonosító és radar segíti a munkánkat, de levegő-levegő rakéta híján nincs digitális befogórendszerünk, így némi zavart okozhat az ellenfelek nyomon követése a kezelés magabiztos elsajátításáig. Szerencsére ez inkább csak az átlagosnál hossszabb tanulóidőt igényel, mint emberfeletti képességeket, és ezt is a beidegződések levetkőzésére kell fordítanunk. A bevezető küldetések papírformát hoznak, felüdülést eleinte csupán az igényes átkötő videók biztosítanak, ám ez a későbbiekben megváltozik; a választóvonal a hatodik misszió, ahol a hegyvonulatok közötti objektumok minél precízebb lefotózása a cél, és ahol a rárepülés és az ügyes exponálás bonyolultsága egyenes arányban növekszik – az élmény pedig pályára áll.

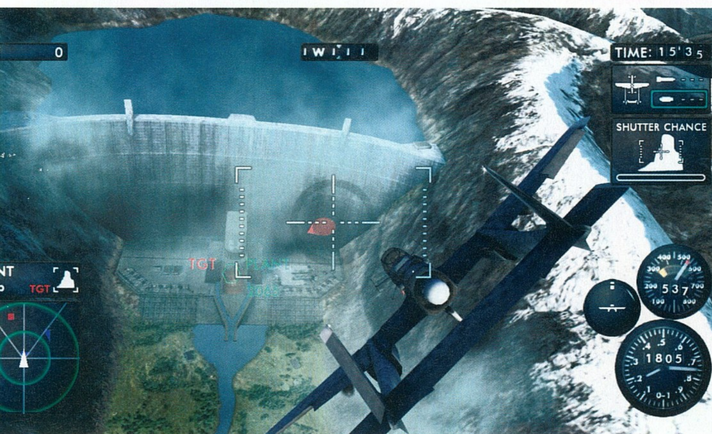
EMBERKÖZELI MADÁRTÁVLAT

Térkép e táj. Talán a fiktív történelem egykori háborúinak homálya vetült a terepre, talán csak a túlzásba vitt Sturmovik- és HAWX-fogyasztás miatt tűnik némileg puritánnak, mindenesetre ízléssel kialakított, a szemnek kellemes látvány fogad – ha a sajátos irányítás nem hessegetné el a gondolatot, egy PlayStation 2-játékra is asszociálhatnánk. A párbajokra kihegyezett missziók esetén a terep is megkapóbbnak tűnik, azonban a kötelékben repült küldetések esetén, ahol számos ellenséges gép ellen kell felvennünk a harcot, már nincs okunk gyönyörködni.

Az anime

Japánban addig nem számít egy regény vagy manga sikeresnek, amíg egy anime nem készül belőle. A Sky Crawlers pedig sikeres, hisz az ötödik kötettel együtt kijött az anime is. A Mamoru Oshii által rendezett film (angolul DVD-n és Blu-rayen is elérhető) díjat nyert a velencei filmfesztiválon, bemutatták a torontói filmes gyűlésen, és Oscar-díjra is felterjesztették.

Szerencsére időnk sem nagyon, a dinamizmus nem hagy helyet a bosszankodásnak. Figyelni pedig mindig van mire: a csapattársaink folyamatos kommunikációja és a játék közben pergő események sztorival színezik az ütközeteket (szemben az anime némafilm-monumentalitással elmesélt, hatásos képkockáival), a zenei aláfestés pedig talán a legjobb, amit valaha repülőgép-szimulátor alá komponáltak. A korhűség hanyagolása nem teremtett stílusbeli megkötéseket, a szabadosság pedig olyan soundtrackbe torkollott, aminek hatására már nem a kontrollert markoljuk, hanem a (szintén fantázia szülte) repülőgép botkormányát, minden puritán robbanás fémet és olajat köpköd poligonok helyett, minden rivális halálos ellenséggé, és minden, tévéfotelben tespedő átlagjátékos a levegő ászává válik. Kár, hogy az Innocent Aces nem képes alábukni a forrásanyagok mélységeibe, és játékként nem lehet olyan átütő erejű, mint amilyen a film számít annak a maga területén. De még így is szórakoztat. És ki tudja, talán az anime megtekintéséhez is kedvet teremthet... ■



576 értékelés

480p, dts 2

	1–5
grafika	~4
játszhatóság	~4
szavatosság	~3
zene/hang	5

VÉLEMÉNY

Adaptációnak kissé sekélyes, mégis a törődés nyomait viseli magán – és ez is elég ahhoz, hogy a Wii legjobb dogfighterévé válhasson.

tyler **7.0**





WHITE KNIGHT CHRONICLES

ALAPOZÓ Másfél év várakozás után átszeli az óceánt a Level-5 grandiózus szerepjátéka. Offline és online küzdelem egy királyság megmentéséért – megújulva és kibővülve.

A mi a Square-nek a Final Fantasy-sorozattal két évtized után összejött, az a többi japán RPG-fejlesztőnek egyelőre csak vágyálom: ez a nagyjából szimultán megjelenés a világ minden tájékán. Jobb példa a White Knight Chroniclesnél nem is kell: a játék már szinte a PS3 bemutatása óta ismert, 2008 decembere óta Japánban is elérhető, de csak most, legnagyobb riválisa árnyékában merte átszelni a földgolyóbist.

A LOVAGOK, AKIK AZT MONDJÁK: WKC

Cisna hercegnő már tíz éve nem nyitotta ki a száját. Se egy kósza sikoly, se egy dühödt kiáltás, se egy árva nevetés nem hagyta el ajkait. Cisna magányos és depressziós, azóta él saját kis világában, mióta a kedves anyukáját egy bérgyilkos orvul hátba szúrta. Tizennyolcadik születésnapja mégis hatalmas esemény, a királyság apraja-nagyja összegyűl, hogy megünnepelje a nővé cseperedett trón-aspiránst. Még a rivális Faria királyság követei is eljöttek: az évtizedek óta folyó háború látszólag véget ért, a két birodalom egymás vállaira támaszkodva köt békét. Vagy legalábbis kötött volna, merthogy egy kiszámítható manőverrel az ünnepség alatt a gonosz Pyredaemos megtámadja a kastélyt, a mágia minden fortélyát és egy misztikus lényt bevetve pedig ráadásként porig rombolja a fővárost, megpróbálva eltenni láb alól nem csak a királyt, de még a hercegnőt is. Milyen szerencse, hogy pont a palotában volt a kalandvágyó Yulie és te, a szintén teljesen néma játékos: vállvetve harcolva végül nem csak a hercegnő megmentése lesz a feladatotok, de ahogy az kell, az egész birodalomé is.

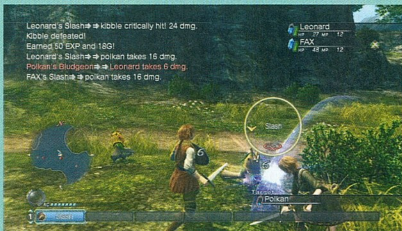
Mi szűrhető le ebből? Többek között az, hogy a White Knight Chronicles az évek óta tartó PS3-as szerepjáték-aszályt bármiféle formabontó és váratlan fordulat nélkül próbálja beszüntetni, másfél évvel az eredeti japán kiadás után, alig egy hónappal a Final Fantasy XIII előtt. Bátor vállalkozás, ami nem is teljesen hamvába holt: bár a WKC klisékből építkezik és azokra még annál is elhasználtabb paneleket húz a szokásos „tinik megmentik a világot" gárdával, de még így is van annyira szórakoztató, hogy érdemes legyen hosszú órákat eltölteni vele.

Szerepjátékról lévén szó a fegyveres küzdelem a játékidő jelentős részét lecsípi – itt különösen, az arány úgy 80 százalék, a maradék egyötöd rész a hosszú – nagyon hosszú, akár 15-20 perces (!) – átvezetőknek és a minimális felfedezésnek jut. A WKC mestere láthatóan a korlátokat döntögető FF12 volt, az epizód, amely végre megpróbálkozott a tényleges fejlődéssel és pár kritikus fontosságú játékelem újragondolásával. A WKC harcai éppen ezért valós időben zajlanak, a háromfős partiból alapjáraton csak egy karakter irányítható (váltani köztük bármikor lehet), a maradék pedig végzi a dolgát úgy, ahogy tudja – vagy optimális esetben, ahogy a játékos beállította. Az automatikus viselkedésformákkal könnyedén kiosztható a támadó, védekező és gyógyító szerep, ám ez csak részletkérdés. Az est sztárja az elképesztően flexibilis és szabadon variálható mozgáskínálat alkalmazása: minden karakter három hosszú csíkba pakolhatja a megnyitott támadási formákat, menet közben egy gombnyomásra váltva köztük. A horizontális csíkra éppúgy rábigyeszthető az alap kardsuhintás, mint a mágiával megspékelt tűztámadás vagy épp a feltámasztás – közel két tucat képesség és kombó érhető el így menet közben, anélkül, hogy bármiféle menüben kellene kotorászni utánuk. Ez pedig mély rendszert és komoly taktikázást sejtet.

adatlap
kiadó **scee**
fejlesztő **level-5**
platform **ps3**
megjelenés **február**
multiplayer **2-4**

VÉKONY JÉGEN

A gyakorlat viszont nem ezt mutatja. Bár skillekből több száz akad, több kategóriára (kard, balta, varázspálca...) bontva, a nagyon szűkösen mért sebzés miatt a mágiapontokat és akciópontokat is felemésztő speciális mozdulatok használata egyáltalán nem hasznos a gyakorlatban. Az első percekben megszerzett harci tudás (értsd: szimpla suhintás/ütés) csupán pár ponttal marad el hatékonyságban attól a szuperlátványos tüzes robbanástól, amit a harmincadik órában sikerül megszerezni. Ennek analógiája érezhető a fejlődésen is: a szintlépés ugyan gyakori jelenség, de észlelhető, ténylegesen hasznos hatása nincs sok – alig nő az életerő, alig nő a sebzés, alig változik valami. Tulajdonképpen nem válunk sokkal erősebbé a kaland során és pont ez a White Knight Chroniclesnek, mint szerepjátéknak a legkomolyabb baja: pontosan olyan az ötödik percben, mint (akár) az ötvenedik órában. Ugyanúgy borzasztó sokáig tart még a legalapvetőbb, legutolsó szörnnyel való harc az első területen, mint húsz



■ Szerepjátékban ennyi kijelző, felirat és ikon még nem volt a képernyőn, mint a White Knight Chroniclesben





Fejlődni teljesen szabadon lehet, de egy dolgot mindenképp tegyél meg: minden csapattag tanuljon meg azonnal gyógyítani!



Nyerd meg!

A Sonynak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérésünk: ***Sorolj fel két PS2-es Level-5 játékot!***

A cím:
nyeremenyjatek@576.hu
(A tárgy WKC legyen)
A határidő: ***március 5.***

szintfejlődés után az utolsón. Így még különösebb kihívás sincs, a legnagyobb túlerő is könnyedén lepofozható, minden csupán idő kérdése.

A dolgot pedig csak tetézi az, ha már elérhető a címben is megemlített Fehér Lovag. Az „ősök" által hátrahagyott grandiózus fegyver, a hatalmas páncél, ami a legnagyobb szörnyeket is megeszi reggelire, testtájékokra mért csapásokkal, speciális mozdulatokkal. A forma csak fél tucat akciópont birtokában aktiválható, azok meglétekor viszont szinte bármikor – fenntartásához viszont elegendő mennyiségű mágiapont szükséges, azt viszont minden egyes támadás apasztja. Különösebb értelme a fehér lovagnak nincs: sima szörnyek ellen értelmetlen aktiválni, a grandiózus összecsapásokban pedig az aktiválás nem is tőlünk függ. Kihagyott ziccer – és ez már a második.

SZÖRNYVADÁSZOK

Még szerencse, hogy a WKC mindezt megpróbálja kompenzálni egy robusztus online móddal – olyannal, ahol minden idők egyik legrészletesebb karaktergenerátorának végre van értelme. A történetben a játékos karaktere passzív, néma és névtelen szereplő, csupán egy tag az igazi hős kompániájában. Az online csatatér más, sokkal inkább hasonlít egy erősen limitált MMO-ra, mint egy teljes kooperatív módra. Ennek megfelelően is működik, a WKC ezen porciója leginkább a Monster Hunter-szériából merít, onnan viszont sokat – itt is vannak céhek és itt is vannak hozzájuk tartozó, rém egyszerű küldetések („verj le X ilyen lényt"). Külön erre szabott történet, avagy a fősztori társakkal történő végigjátszása nem lehetséges, így kénytelen mindenki saját kalandot gyártani. Szó szerint: a Level-5 leporolta a Dark Chronicles szabad városalkotását és továbbgondolta azt. Az itteni online terepen a „megnyert" karakterekből és a harcok során megszerzett nyersanyagokból saját város építhető, házakkal, emberekkel, boltokkal és kereskedelemmel. Noha a játék ezen része igen hangulatos lett, de hosszútávon nem alkalmas arra, hogy elterelje a figyelmet az unalmas küldetésekről és az izolált kalandról. Főleg úgy, hogy pont a városok a White Knight Chronicles gyengéi: az előző generációt is csak alulról nyaldossák kinézetben, szögletesek, sivárak, a föléjük pakolt egyszínű ég pedig garantáltan nem segít – és ez főleg azért érthetetlen, mert a külső helyszínek még másfél évvel az eredeti debüt után is lenyűgözőek tudnak lenni.

Klisés sztori, közepes grafika, józszerivel értelmetlen online mód; minden téren lehetett volna sokkal jobb...

A White Knight Chroniclest lehet szeretni az elsőre igazán mélynek tűnő karakterfejlesztés és a temérdek képesség, valamint az online mód miatt, ám a lehető legbalabonasabb megoldások, a dögunalmas történet, a még unalmasabb karakterek és a multiplayer-módhoz megálmodott ótvar feladatok miatt gyorsan elmúlik a varázs. Noha egyelőre nem tenyésznek a japán RPG-k PS3-on, ez azonban nem jelenti azt, hogy érdemes harmincsok órát ölni valamibe, amit már ezerszer láthattunk, akár jóval színvonalasabban is – a WKC tisztelettudóan felmondott házi feladat, amit öt perc után bevág az ember a táskájába és többé nem néz rá. Akkor sem, ha cuki hercegnő van benne. ■

A harcrendszer meglepően élvezetes, csak két gond van vele: sokat kell várakozni, és az alap támadásokon kívül nem érdemes mást használni



576	értékelés
1080i, dd 5.1	
grafika	3/5
játszhatóság	3/5
szavatosság	3/5
zene/hang	2/5

VÉLEMÉNY
A WKC tisztességes iparosmunka, amely bár tud újat mutatni, de túl sokat alapoz a már ezerszer látott dolgokra. A jelen generációban ezt is meg kell becsülni, de ettől még nem kell megőrülni érte.

W **6.0**





Muramasa
The Demon Blade

ALAPOZÓ A Princess Crown és az Odin Sphere után újra támadnak a 2D-s játékok császárai – a Vanillaware ezúttal a távolkeleti mesevilágba kalauzol.



George Kamitani fejéből valószínűleg azután pattant ki az isteni szikra, hogy a fejére szakadt a hack 'n' slash játékokkal telepakolt padlás. Ez az állítás persze főleg fikció, akárcsak, ahogy a Vanillaware-játékokban megismerhető mesevilágok is: jogos alapjuk van, de a felépítmény már a legvadabb fantázia szüleménye. Igaz ez a középkori környezetbe ágyazott Princess Crownra, illetve a skandináv mitológiából merítő Odin Sphere-re is – és az állítás megáll a lábán a feudális-mesebeli Japán festői tájain játszódó Muramasa esetében is.

Van néhány hibája a Muramasának, de bája és remek harcai miatt ezeket meg lehet bocsátani neki...

AZ ÉDEN SÁRKÁNYAI

A kaszabolós játékok felemlegetése persze nem véletlen; a Vanillaware-játékok RPG-elemekkel enyhén fűszerezett, tömény harcot kínálnak, és bár a Muramasa üdítő, de nem kivétel. Mindössze a korkövetelményeket köpi szemen: avíttnak ható kétdimenziós játékmenete inkább a klasszikus Ninja Gaiden-játékokat idézi, mint Ryu Hayabusa modernkori kalandjait. És jól teszi: a mérleg másik serpenyőjébe szemkápráztató látványt pakol. Ennek minősége – jelen ismereteink szerint – felülmúlhatatlan: nincs olyan képernyő, olyan snitt, olyan jelenet, amiért egy wannabe képzőművész ne adhatná oda a fél karját. Még a legrosszabb képkockák is egy igényes mesekönyv illusztrációira emlékeztetnek.

Bár Kamitani sajátos képalkotási stílusa az űrből is szabad szemmel kivehető, a témaválasztás miatt roppant könnyen asszociálhatunk az Okamira. Két hülye, költői kérdés: baj az, ha a videojáték-történelem egyik leggyönyörűbb alkotásához hasonlít? És az, ha bizonyos értelemben még sokkal szebb is annál? Észbe nem juthat. Az erdőkben érződik a finom, szűrt fény hatása, a rizsföldeken lengedezik a termés, az objektumok animációja és a karakterek mozgatása pedig – bár kissé kevés fázisból áll, de így is – elsőrangú. Nem kevésbé impresszív a kép selyemsima gördülése és a többrétegű parallax scrollozás sem. A színárnyalatok gazdagsága ellenére ízléses, cseppet sem giccses az összkép: érződik a régi japán művészeti albumok, a tus és az egyéb nemes festékek aromája. Minderre a – háromlemezes albumként is kiadott – zenei aláfestés teszi fel a koronát, amelyen összesen heten dolgoztak (többek között a maga mögött tisztességes életművet tudó veterán, Hitoshi Sakimoto): a keleties ambient futamoktól a gregorián kórusokon át a dübörgő elektronikáig minden játszik, csak a disszonancia nem.

adatlap

kiadó **atlus**
fejlesztő **vanillaware**
platform **wii**
megjelenés **nov. 27.**
multiplayer **nincs**

KELETI HŐSÖK

KISUKE A fiatal, amnéziás harcos saját múltja után kutat, hogy kiderítse, ki is ő valójában, és miért tartják árulónak az őt lekaszabolni szándékozó nindzsák. Noha semmire sem emlékszik a múltjából, ismeretlen eredetű bosszúvágy fűti, miközben a japán főváros felé tart. Alapfegyvere a Phantom Katana.

MOMO Kisukével ellentétben Momohime nem törvényenkívüli. A fiatal, csendes lány Mino tartomány hercegnője, aki a fővárosból Kyoba tartva találkozik Kisukével. Introvertált természete ellenére meglehetősen hatékonyan pusztítja a nindzsákat és a szerzeteseket a mindig magával cipelt tachival.



ÉDENTŐL KELETRE

De mi rejlik a gyönyörű díszítőelemek mögött? A Vanillaware korábbi fejlesztéseiből ismerős játékmechanika; a csihipuhi-sztenderdek, és az azokat színező szerepjáték-komponensek. A Muso Mode-ban a levert ellenfelek után járó





■ Néha a látványos effektek miatt lehetetlen követni az akciót









■ A főellenfelek megvalósítása helyenként több, mint megdöbbentő – mind kinézetük, mind pedig az ellenük alkalmazandó taktika tekintetében...

tapasztalati pont folyamatosan feljebb tornássza az élet- és támadóerőt, melynek köszönhetően egyre erősebbeké válhatunk – a rendszert még az egyszerre elérhető három, de kétféle osztályba sorolható kard (Blade és Long Blade) csavarja meg. A Long Blade osztályba a lomha, de annál gyilkosabb pengék sorolhatók, a Blade-ek a villámgyors, agilis küzdelemhez használt kardok gyűjtőneve. Egyszerre több katanát is cipelhetünk magunkkal (sőt, a kardkovácsoknál ezek fuzionálásával új, a képességeinkre is hatást gyakorló pengékre tehetünk szert), de harc közben csak egy hármas csokorból válogathatunk; érdemes minden helyzetre felkészült arzenállal nekivágni a küzdelemnek. A kardok folyamatosan kopnak, majd végül eltörnek, de aggodalomra semmi ok, a penge regenerálódása csupán idő kérdése. A több mint százféle fegyver mindegyike képes előcsalogatni egy különleges támadást is, így az egyszerűen behozható, de sokszínű kombóknak köszönhetően roppant változatos összecsapásoknak lehetünk aktív résztvevői.

Az Odin Sphere-ben is jelenlévő főzőcske szintén visszaköszön; a begyűjtött komponensekből elkészíthető – és receptekből megismerhető – különlegességeket magunk is megfőzhetjük, az elkészült étel függvényében pedig vagy képességeinket fejleszthetjük, vagy új tárgyakat kaphatunk. Az instant fogyasztható csemegékkel az életerőnket is visszatölthetjük a harc közbeni gyors majszolással, ám érdemes arra figyelni, hogy nassolni csak a telítettségünk függvényében tudunk, így ha tele a hasunk, még egy kamionnyi finomság sem fog visszarántani a halál küszöbéről.

VANILLAWARE

A Princess Crown fejlesztői az Atlus törzséből kiválva alakították külön fejlesztőcsapatot, majd a kezdeti Puraguru nevet Vanillaware-re cserélték. George Kamitani, a csapat alapítója cégtáblától függetlenül zseniális festőművész, akinek látványtervei a stúdió védjegyévé váltak: a festményszerű manga-illusztrációk nagyban hozzájárultak a 2007-es Odin Sphere és a GrimGrimoire karakterisztikus megjelenéséhez. A fejlesztők a Muramasa befejezése óta a Kumatanchi munkacímen futó DS-játékon dolgoznak.

KIŰZETÉS A PARADICSOMBÓL

A fentiek után hibát keresni a játékon olyan lenne, mint a szépségkirálynő kivillanó narancsbőrén és sminkeletlen pattanásain gúnyolódni, ám a Muramasának van egy-két komoly szépséghibája is; ezek egyike, hogy a játékmenet nem elég változatos. Bár a kaszabolás dinamizmusa elvitathatatlan, és helyenként a taktikai érzékünkre is szükségünk lesz, egy idő után fullasztóvá válik a küzdelmek töménysége, görcsoldóként pedig csupán üresjáratokat szolgálnak fel. Az új pályaszakaszokat lezáró erőtereket csak az újonnan megszerzett katanákkal törhetjük szét, így az oda-vissza futkosás a játék elengedhetetlen részévé válik. Néha perceken keresztül nyargalhatunk visszafelé, teendőnk pedig a *Tanulmányi kirándulás a világ legszebb képeskönyvében* című tevékenységre korlátozódik. A főellenfelek helyenként üdítő változatossággal ellensúlyozzák az idővel rutinszerűvé váló, köznapi vérontást, de Muramasa összességében inkább a reflexek tornagyakorlata, mint az éles elméjé. (Megjegyzés: a Wiimote és nuncsaku párosának sarokba hajítása erősen ajánlott az analóg kar túl érzékeny mivolta miatt – szakképzett nindzsák és kunoichik csakis GameCube irányítót használjanak, esetleg Classic kontrollert.)

A művészi igényességben fürdőzők számára jelenleg keresve sem lehetne jobb játékot találni a Muramasánál, a gondosan egyensúlyozott, progresszív akciójátékok kedvelőinek azonban mosószappanként csíphetik a szemét a fentebb felsorolt hiányosságok. Túl direkt az átmenet a méregerős intenzitás és a teljes üresség közt, és a komoly esztétikai élmény sem feledtetheti a tartalmi hiányosságokat. Kissé ellentmondásos az „összecsapott" szó használata egy olyan játék esetében, amiből ennyi szeretet és törődés sugárzik, de mégis találó. Elvégre az Édenkert nem csak szimbólum, hanem a mezőgazdaság kortalan non plus ultrája is – ennek megfelelően trágyázni is kell, nem elég gondtalanul fosztogatni a közepén álló almafát. ■

576 értékelés

480p, dts 2

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VÉLEMÉNY

Vanillaware-eszencia a szokásos minőségben: egzotikus és kellemesen gyümölcsös, de a kissé savas zamat ellenére is semleges utóízű.

tyler **7.5**

Dark Void

ALAPOZÓ Mutáns Gears of War-klón, némi Halo-beütéssel és egy-két egész használható új ötlettel. Csak a hangulatot és a sztorit felejtették ki belőle, pedig azért az is fontos lehet...

adatlap
kiadó **capcom**
fejlesztő **airtight**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **jan.25.**
multiplayer **nincs**

A fedezékrendszeren alapuló külsőnézetes akciójátékok mára már az egyik legfontosabb kategóriát képviselik az adrenalinfűtötte, mind több és brutálisabb akcióért epedő játékpiacon. A Sony és a Microsoft alapvető fontosságú exkluzív sorozatai is komoly mértékben építenek az agyatlan lövöldözés helyett a taktikus fedezékharcra, de valljuk meg, istenigazából előrelépés nemigen következett be a stílusban az Epic 2006-os klasszikusa óta. Ezért is furcsa, hogy a Dark Void, mely végre megpróbál valami valódi vérfrissítést hozni a műfajba, ennyire „könnyedén" elbukik. Szó se róla, türelmesebbek számára egy röpke végigjátszást megér a program, de az erős potenciál fáján hamar semmivé foszlik, ahogy ráébredünk a játék egyéb téren fellelhető komoly hiányosságaira.

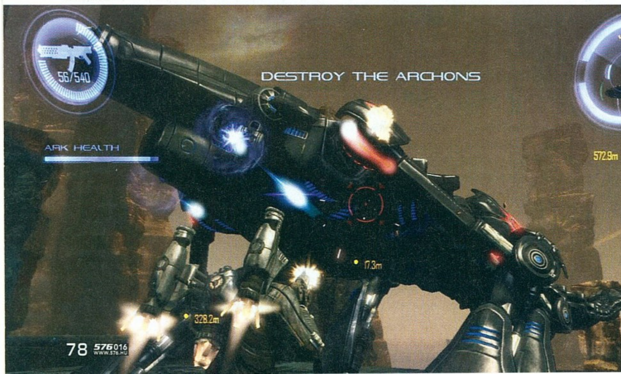
A Crimson Skies alkotóitól sokkal jobb játékot várt mindenki; de a varázs eltűnt, a Dark Void gyenge lett

VERTIKÁLIS FEDEZÉK

A játék sokat hangoztatott nagy újítása tehát az, hogy bizonyos szituációkban, nagy magasságok vagy mélységek előtt állva egy gyors gombnyomással nem csak a vízszintes síkunkban elhelyezkedő tereptárgyakat használhatjuk fedezékként, hanem a függőlegesen elhelyezkedő kisebb-nagyobb platformokat is. Egy nagy szakadék elé érve például lentről, különböző sziklákról és eltérő magasságokból lövöldöző robotokat pillantunk meg. Egy gyors gombnyomással azonban hősünk kicsit hátrál, kamera bedől, és máris az alattunk lévő talajt, sziklát használjuk fedezék gyanánt. Ilyenkor többnyire kapaszkodni – vagy lejtmenet esetén – lógni kezdünk az adott fedezéken, a nem túl távol eső platformokra pedig a hátunkon elhelyezett jetpack segítségével röppenhetünk tovább vagy eshetünk le: ez a gyakorlatban egyetlen gombnyomást jelent. Tulajdonképpen egy teljesen új síkot kapunk a fedezékalapú játékmenethez, mely bár kezdetben igen hangulatosnak hat, hamar elveszti varázsát. Főleg amiatt, mert az ilyen szituációk még könnyebbek, mint a hagyományos, horizontális szakaszok, kis gyakorlás után semmi kihívást nem jelentenek. Fedezékünk mögött mindig teljes biztonságban vagyunk, gyors előrehaladásunknak, továbbröppenéseinknek köszönhetően pedig hamar rá fogunk jönni, hogy sokkal praktikusabb, biztonságosabb megoldás mindenkihez odalibbenni, és a közelharci támadás gombbal egyszerűen lelökni a mélybe, mint fél percen át, magunkat sebzésnek kitéve lődözni. Ezenfelül nem értem, miért nem lehetett okosan összekapcsolni a „natúr"fedezékharcot a vertikális bohóckodással: csak a játék vége fele volt egy-két olyan helyzet, ahol tényleg úgy éreztem, kicsit gondolkodni kell, taktikázni lehet, hogy akkor most honnan és merre haladva érdemes felőrölni az ellenfelet.

A játék „másik gerincét" képező sima fedezékharc már ismerős lesz millió korábbi játékból, és sajnos ilyen téren komoly lemaradásai vannak a Dark Voidnak. Egyszerűen túl kevés fegyver van, azok is teljesen egy kaptafára épülnek – fejlesztési lehetőségük összetettsége pedig egyenesen röhejes –, az ellenségként felsorakozó idegen, robotszerű lények pedig inkább túlerejükkel és komoly

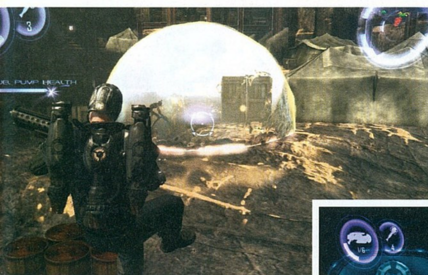
■ A főellenfelek csak nagyok, de semmiképpen nem jelentenek hatalmas kihívást





■ Dobozok. Változatos méretű, de mindig szürke dobozok – a Dark Void legfőbb lakberendezési tárgya





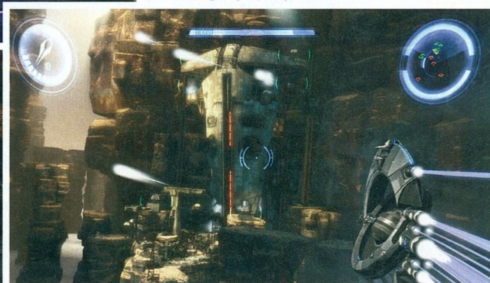
A színskála sajnos sosem hagyja el a barna és a kék területét...







A robotok, járművek designja parádés – igazán nagy kár, hogy alig néhány eltérő típussal találkozunk az egész játék folyamán...



életerejükkel keserítik meg életünket, mintsem eszességükkel. Persze kell egy kis idő, amíg kitapasztaljuk például az antigravitációs buborékkal támadó egységek elleni ideális taktikát, az ide-oda repkedő jetpackes robotokat pedig igen körülményes és hosszadalmas leszednünk lassú lövedékű sorozatfegyvereinkkel, de az egész inkább csak türelem, mint kihívás kérdése.

Ugyanígy a főellenfelek elleni taktika sem túl változatos, az egy számmal nagyobb, brutális sebzésű mindenféle idegen szerkentyűket általában ugyanúgy tudjuk lelőni fedezékből, mint a közkatonákat, különösebb taktikázást nem igényelnek.

FEL AZ ÉGBE!

A játék – egy vélhetőleg monumentálisnak és hangulatteremtőnek szánt – nagy légi viadallal nyit, ahol számos űrhajóféleséget kell leszednünk sziklaormok közt repkedve. A móka akár még hangulatos is lehetett volna, ha az irányítás nem lenne valami borzalmasan szedett-vedett. Levegőben a célzás a nagy kilengések miatt borzasztó körülményes, alig lehet kicsit távolabbi ellenfeleket becélozni, és mindeközben még folyamatosan nyomnunk kell a gáz vagy a fék gombját is, hogy némi szerencsével pár kósza lövéssel betalálhassunk. Az automatikus célzórendszer is csupán annyiból áll, hogy a kamera megmutatja, kit is kéne megpróbálnunk leszedni, de a konkrét célzásban vajmi keveset segít. Bár a nyitány után jó ideig nem lesz alkalmunk ilyesmi harcra, a későbbiekben egyre gyakrabban kapunk nagy nyílt terepeket, ahol opcionálisan akár hátunkon pihenő jetpackünket is beüzemelhetjük. A magas sziklák tetején lapító orvlövészeket, az ide-oda repkedő rakétahajtóműves robotokat roppant nehéz földről leszedegetni, ilyen esetekben szinte rá leszünk kényszerítve hajtóművünk használatára. Bár as dolog pár óra után megszokható, nekem a játék végéig sem sikerült teljesen megbarátkoznom az irányítási rendszerrel – ez pedig komoly probléma egy játéknál, ami már a borítóképén is a légi harcokra koncentrál.

Egyébként van néhány igen hangulatos pályaszakasz, ötletes, társainkkal együttműködést igénylő térképrész, de ezek inkább csak ordítanak azért, hogy a játékot egy barátunkkal vállvetve, kooperatív módban toljuk végig az egészet – erre pedig nincs lehetőség. Az új vertikális fedezékrendszerrel egy jobb pályadesigner zseniális multiplayer térképeket alkothatott volna – én még egy színtisztán többjátékos programként is el tudnám képzelni a Dark Void-ot, no persze csak kicsit tovább finomított változatban. Szívből remélem, hogy valamelyik nagyobb fejlesztőcsapat meglátja a potenciált a vertikális szisztémában, és normálisan ki is dolgozza azt – merthogy innen a multi teljes egészében hiányzik.

SZAPPANOPERA ALTERNATÍV DIMENZIÓBAN

Az 1938-ban játszódó történetben egyébként fény derül a Bermuda-háromszög „valódi" titkára. Súgok: itt ragadt idegenek, párhuzamos dimenzió, elkeseredett csata. A főszereplő teherpilótát minő véletlen, pont az ex-barátnőjével hozza össze a sors, akit az ominózus helyszín felett kell átreptetnie. Természetesen lezuhannak, nyakukba veszik a dzsungelt, a régi sebek felszakadnak – a brazil szappanopera-írók hivatalos szövetsége pedig bőszen tiltakozik, hogy ők ennél kategóriákkal jobb sztorikat adnak elő nap mint nap.

A külsőségek enyhén átlag alattinak mondhatók: kicsit gonoszan azt is mondhatnám, hogy így nézett volna ki az Uncharted, ha tehetségtelenebb grafikusok dolgoznak rajta (ezt az érzetet az is növeli, hogy mindkét játék főszereplőjének ugyanaz a szinkronhangja). Az aláfestő zenék viszont iszonyú atmoszférikusak, a Battlestar Galactica muzsikájáért felelős komponista gyönyörű nagyzenekari dallamokat alkotott. Mindezek azonban nem képesek kiemelni a nagy tömegből a Dark Voidot. Az alapötletek egyáltalán nem rosszak, ám egy játékban manapság már sokkal-sokkal több tartalmat és odafigyelést várunk el! ■

DSi-n is!

Bár áprilisi tréfaként született meg, de a Dark Void Zero végül valósággá vált: DSiWare szolgáltatáson keresztül tölthető le a leginkább a „metroidvania" stílusba sorolható. Rendkívül vicces, baromi élvezetes és minden tekintetben jobb lett, mint az a játék, amit amúgy promotálnia kellene (visszatérő Capcom-rémálom ez, a Bionic Commandonál is ugyanez volt a helyzet). A NES-korszakban igazi klasszikussá válhatott volna, és amúgy minden téren hozza annak az időnek a báját – indításkor még bele is kell fújnunk a DS-be, mint anno a NES-kártyákba.



576 értékelés

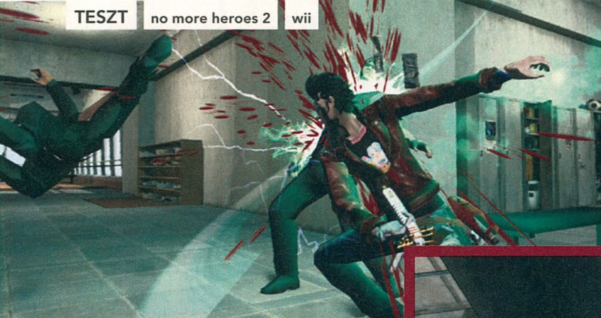
1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

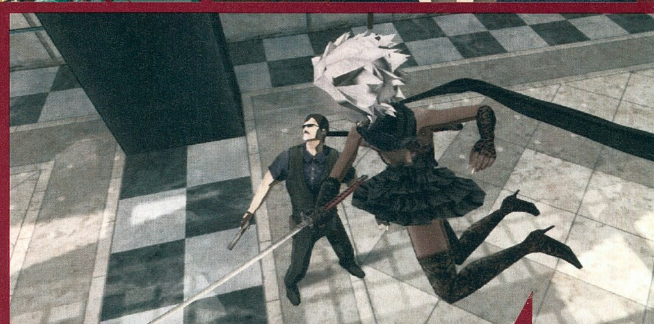
Vertikális fedezékrendszer ide, jetpackezés oda, a Dark Void monoton ellenfelei és kiforratlan irányítása nem hagy bennünk maradandó nyomot.

greg5 **6.0**











NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE

ALAPOZÓ Travis Touchdown egyszer már eljutott a bérgyilkos-liga csúcsára, de három év szünet után visszatér, hogy ismét megmássza a szamárlétrát. Őrületes akció, extrémen stílusos megvalósításban.

Imádom az anime-okat. Megőrülök a cuki, nagy szemű és lilahajú mangalányokért. Szeretem gyűjteni az akciófigurákat. Rajongok a mechákért, ölni tudnék a legújabb képregényekért. Imádom órákon át bámulni a tévében a profi birkózást. Szeretem a pornót, szeretek lenge öltözetű lányokról álmodozni. Nem okoz problémát az eszelős száguldás. Megőrülök a motorozásért. Naphosszat lógok az eBayen, megveszek minden kacatot és minden kincset. Én vagyok a környék legmenőbb arca. Már csak a nevem említésétől benedvesedik a benedvesedni való; hírnevem nem ismer határokat. Kerítéseket, falakat és épületeket rombol már az emlékem is. Lézer-katanámmal bárkit, bárhol kettészelek. Nem kérdezek, nem gondolkodom, nem törődöm semmivel. Miért is tenném, hiszen nem számít senki sem csak én. Én, aki az 51. helyről felküzdötte magát a dobogó legfelső fokára; én, aki minden idők legjobb bérgyilkosává avanzsáltam; én, aki a siker után három évre eltűntem. De visszatértem és követelem azt, ami jár nekem – az első helyet, a Bérgyilkosok Ligájának trónját, a koronámat, a hírnevemet és az engem illető mély tiszteletet. Travis Touchdown vagyok. Te meg bekaphatod!

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **grashopper manufacture**
platform **wii**
megjelenés **2010. március**
multiplayer **nincs**

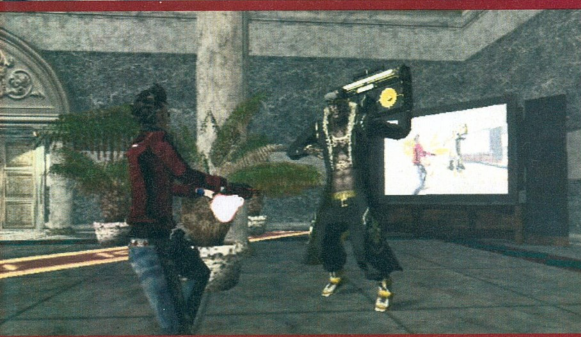
AZ UTOLSÓ AKCIÓHŐS

A Wii különleges állatfajta – roskadásig tudja tölteni a polcokat a „csökkentett árú és minőségű" kategóriát is erősen alulról súroló borzalmakkal, de évente néhányszor képes olyan ütőkártyákat előhúzni, ami miatt érdemes porrongyot ragadni. És nem csak a klasszikus sorozatok új és új részei tartoznak ide, hanem olyan kisebb címek is, melyek valami teljesen egyedit nyújtanak. Ilyen volt a Mad World, ilyen a Muramasa és ilyen volt pár éve a No More Heroes is. A játék, amely új szintre emelte az őrületet, ami puritán egyszerűségével és utánozhatatlan stílusával mezőnyt tarolt, ami gondolkodás és megbánás nélkül figurázott ki mindent, ami arra érdemesnek bizonyult. A játék, amit szinte senki sem vett meg – merthogy a Wii fogyasztóközönségének túlnyomó része nem a rétegjátékokra kíváncsi. Miért is próbálkozik akkor megint a játék, ami néha még saját magát is hahotázva parodizálta ki? Azért, mert Goichi Sudának senki nem parancsolhat – még a piaci elvárások sem!

Santa Destroy városa az elmúlt három évben szinte semmit sem változott. Ugyanazok a napfényes utcák, kissé lepukkant épületek, őrült teendők várnak mindenütt. Valami mégsem stimmel – a várost ellepték a turisták. Travis az első No More Heroes során valóságos legendává vált, hiszen ő volt az első ember, aki le tudta verni a teljes bérgyilkosmezőnyt a megdöbbentően brutális ligában. A titkára azóta se jött rá senki, próbálkozóból









■ Travis a második részben sem tudja meghazudtolni magát: most is pofátlan és tuskó; és most is a világ legfurcsább, legextrovertáltabb figuráival akad össze lépten-nyomon

és tátott szájú turistából viszont temérdek akad; manapság mindenki Travis akar lenni. Kivéve magát Travist, aki különösebb magyarázat nélkül tűnik elő a semmiből, már az első percben üdvözölve az első részből visszatérő Sylviát, aki ismét az UAA – a helyi Bérgyilkos Szövetség – színeiben csábítja egy kiadós pofozkodásra. „De mi a franc történt az elmúlt három évben?!" – kérdezi Travis, és vele együtt minden bizonnyal a játékos is. Sylvia pedig válaszol: sok minden, de most nem mondjuk el, mert sokáig tartana és a játékosok úgyis továbbtekernék, ahogy általában az intrót és az átvezető videókat szokták…

A No More Heroes 2 már az első tíz percben megkezdi a dimenziók, stílusok, kategóriák közti határvonalak átszaggatását – tisztában van vele, hogy egy játék, olyan instant fogyasztható szórakoztatóipari termék, amiből ezer és ezer akad. És ezt nem győzi kifigurázni. Kiszól és kikacsint a képernyő túlsó felén ülők felé, a negyedik fal nemhogy behorpad, de átszakad: az ember arcába mondja, hogy bizony itt most egy cicomás illúzió látható. Annak viszont továbbra is jó, stílusos és vicces, néha talán még humorosabb is, mint az elődje, már amikor épp nem több hektoliternyi vért locsol a képernyőre. Az első rész Európában (tévesen) cenzúrázottnak lett elkönyvelve, valójában viszont a Japán eredeti direkt portja volt. Azé a verzióé, ami a testrészek leszakadásánál fekete masszával terített be mindent.

Az első rész szinte minden csorbáját kiköszörülte, de közben érthetetlen bakikat is vétett más területeken



Az NMH2 ezzel szemben inkább a természetesebb utat választja, megnyitja a gátakat és megtestesíti a vérbankosok rémálmát.

KÉS/ALATT

Ám ez talán a legkisebb újítás, az NMH2 ott javít főként, ahol arra érezhetően szükség volt. Ilyen a közlekedés: az első rész Santa Destroya egy üres és élettelen váz volt, egy ronda és statikus alibije az élő városoknak. Ez teljes egészében ugrott – nincs kötetlen barangolás, nincs motoros száguldás, a helyszínek most már közvetlenül a térképről érhetőek el, kvázi teleportálással. Ami rendkívül hasznos és a legkevésbé időrabló megoldás – ez viszont azért jön jól, mert teendő akad bőven. A felületesen kidolgozott és meglehetősen monoton mellékküldetéseket közel egy tucat minijáték váltotta fel, 2D-s megvalósításban, a NES-korszakot mímelve. Sprite-okkal, agyontömörített és nevetségesen gyengén digitalizált hangokkal, két fázisból álló

■ A minijátékokkal összegyűjtött pénzt a boltokban verhetjük el. A hasznos (értsd: erősebbé tevő) cuccok mellett elérhető minden, ami csak a tökéletes geek álcához kellhet: mintás pólók, vadító nadrágok, menő kabátok, és főleg övek és szemüvegek széles tárháza kapható. Ha mindent be szeretnének szerezni, bizony érdemes kitanulni a rovarirtás ősi tudományát…













animációkkal és vadító prüntyögéssel. A kínálat széles, az őrületnek pedig határa itt egyáltalán nincs: éppúgy megfér egymás mellett a többfokozatú steaksütés, mint a sok látogató miatt folyamatosan eltömődő csatornarendszer kitisztítása, a tengerparti kókuszfák módszeres rugdosása, a helyi bogár- és rovarállomány lenullázása. (Mert a bogárirtókra a nők még az orvosoknál is jobban buknak, csak épp ez egy jól őrzött titok, állítja a NMH2.)

Miért is érdemes akár hosszú órákat a történetben szerepet egyáltalán nem játszó és száz százalékig opcionális mellékküldetésekre pazarolni? Azért, mert költekezni Santa Destroyban is jó, ráadásul ismét van mire, hisz Travis ruhatára vagy száz tétellel bővíthető. Ott van még az újabb és újabb, egyre hatékonyabb és egyre drágább fegyverek vásárlása, vagy épp az edzés, amivel mind a maximális életerő, mind a bevihető sebzés mértéke nő.

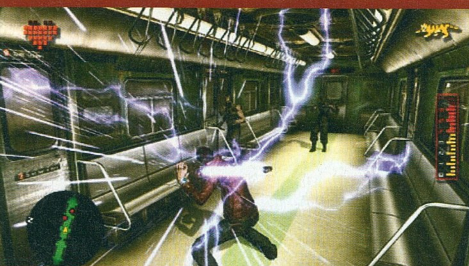
Mindez határozott előrelépés, szükséges fejlődés. Amire viszont semmi szükség nem volt, az a Desperate Struggle meglepően klisés és unalmas felépítése. Az NMH1 még az utolsó percekben is képes volt újat és izgalmasat mutatni, a folytatás viszont az első egy-két óra után erre képtelen. Ugyan esetenként megpróbálkozik valamiféle fordulattal és egy még újabb visszatérő karakter bevetésével, de ez egyáltalán nem elég ahhoz, hogy a cirka 8-10 órás kaszabolást bármennyire is feldobja. Ez pedig a Revenge küldetésekre igaz – azokra, ahol adott egy zárt helyszín, adott számú ellenfél és egy időkorlát. A feladat? Kitalálható: lepofozni mindenkit, aztán felmarkolni a vérdíjat.

BAZINGA!

Ha valami, hát akkor a harc biztos nem változott. A No More Heroes még mindig az akció műfajának modern éllovasa, amely második nekifutásra is játszi könnyedséggel kezeli a tömeges kaszabolást, lézerkardok és nunchakuk és láncfűrészek fémesen csilingelő koccanásait, a testrészek sebészi leválasztását, a látványos kivégzéseket és a pankrációból kölcsönzött mozdulatokat. Ugyanazzal a változatlan irányítással, interfésszel és eszelős sebességű, intenzív küzdelemmel találkozunk az új részben is, mint amit anno már megtanultunk kezelni és szeretni. Travis még mindig tökéletesen ért az agyatlan mészárláshoz, ráadásul képes magát annyira elengedni, hogy időnként előbújjon belőle az állat. Szó szerint: míg a hasonló stílusban mozgó Kazuma tigriseket pofozott, addig Travis esetenként azzá is válik: a sikeres ütések után folyamatosan növekvő düh idővel felgyülemlik, tetőpontján pedig állatias erőbe csap át. Ezt pedig csak tetézi a félkarú rablókból kölcsönzött kijelző, amely három fajta szimbólum random pörgetésével a szerencsét is belengeti, extrém mázli esetében fél percen át emberfeletti erőt garantálva Travisnek. Valamilyen szinten ez még módosítható is, Travis izgalmi állapotának növeléséhez remekül használhatóak a pályákon elszórt kincsesládák mélyén lapuló pornómagazinok. Az életerő visszatöltésére továbbra is a random megjelenő pizzák alkalmazhatóak, a folyamatosan töltésre szoruló katana pedig elemekkel, vagy a legkevésbé sem túlfűtött erotikát mímelő mozdulatokkal (a függőlegesen tartott wiimote ütemes fel-le rángatásával) tartható karban. Ami az első részben

■ **Ami a képről lemaradt: fényes kard töltöttségének ikonja egy erővesztéssel együtt petyhüdő pénisz...**

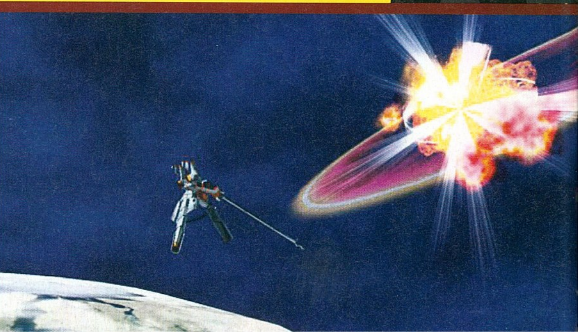






TRAVIS TÁRSAI

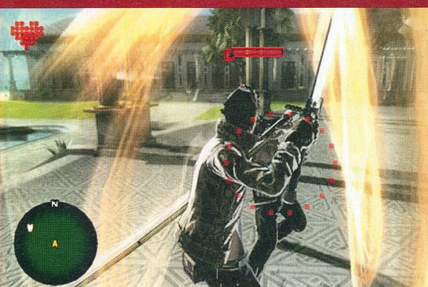
Bár a főszereplő továbbra is Travis, a történet során lesznek visszatérő karakterek is – két olyan is, akiket irányítani is lehet. A csinos Shinobu az első részben még Travis ellenfele volt, most viszont az eltitkolt tanítványa: az UAA toplistáján szinte megállás nélkül száguld végig, Travis nevében gyűjtve be a trófeákat. A másik kardforgató Henry, az eltitkolt testvér. Mindkettejük csak egy-egy pálya erejéig látható, eltérő képességeik miatt teljesen más élmény a velük való harc és a felfedezés, mint Travissel.







■ A város szabad bejárhatósága talán csalódás egyeseknek, de a legtöbben fellélegeznek: nincs több unalmas – és borzalmas – motorozás a derékszögű utcákon, kockaházak között





■ A harc a sok vér miatt talán még élvezetebb és szórakoztatóbb, mint az első részben

erősen idegesítő volt, itt viszont szerencsére csak kevés alkalommal kell a töltögetésre pazarolni a drága időt. Igaz, általában a legrosszabb pillanatokban: a főellenfelek zöme erőszeretettel szívja le a teljes energiatartalékot két jól irányzott támadással, ami csak a frusztráció első foka.

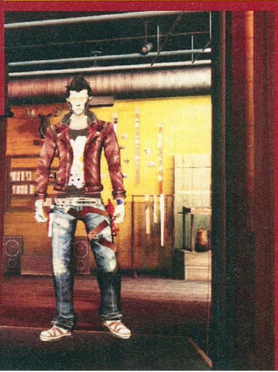
A No More Heroes minden idők legemlékezetesebb és legjobb főellenfeleit gyűjtötte egy kupacba, olyan extrém változatossággal, hogy sosem lehetett tudni, mi jön legközelebb. Ez félig-meddig az NMH2-re is igaz: a kiszámíthatatlanság továbbra is jelen van, ahogy az őrült design is, ám a kihívás és a megalapozás eltűnt. Az NMH2 erősebb ellenfelei szinte végig egy sablon mentén jelennek meg, különösebb bevezető vagy utóélet nélkül. Rendkívül kiszámíthatóak, szó szerint percek alatt leverhetőek, és talán ha kettő akad, amire még egy hét után is emlékszik az ember – pedig legalább húsz ilyen harcunk lesz. Ez pedig sajnálatos, hiszen a No More Heroes 2 így ugyan vicces és stílusos, de – elődjéhez képest – lelketlen is. Néha ugyan tud ötletes lenni és olyan alapokra építkezni, melyet ezidáig kevésszer használtak, de túlságosan bátortalanul és kevésszer teszi ahhoz, hogy ez bármit is segítsen a fő gondon.

Ha a főellenfelek olyan őrültek lennének, mint az első részben, most egy panaszszavunk nem lenne

A problémák pedig itt nem érnek véget: ott van a folyamatos állítgatásra szoruló kamera, a túlságosan sivár helyszínek, a kevés ellenféltípus, a néha túlságosan monoton felvezetések (van, ahol több mint száz ellenfelet kell leverni, mire megnyílik a következő helyszín!), a gyatra motorozás és a néha megdöbbentően olcsó és gyenge megoldásokkal visszavágó ellenfelek felsorakoztatása. Vagy épp az alternatív irányítható karakterekkel való botladozás, egy olyan platformszekcióval, ami tökéletesen megmutatja, hogy az NMH alkalmatlan egy teljesen más játékstílusban való próbálkozásra, még ha csak egy-egy teremről is van szó.

A Desperate Struggle ott javult, ahol az első rész nem volt kiemelkedő, viszont pont ott gyengélkedik, ahol elődje történelmet írt. Felemás folytatás, ami sokkal inkább egy kiegészítő, semmint továbbgondolás. Stílusos, látványos, jól szól, de kissé üres, rövid, és pár megmozduláson túl egyáltalán nem olyan merész, lelkes és bátor, mint amilyen az első mese volt. Travis még mindig szeretnivaló tahó, akinek szinte bármit el lehet nézni – most viszont véresen és sárosan tapicskolt a még festés alatt álló házba. Lehet, hogy meg kellett volna várni, míg megszárad a vakolat; néha kell egy kis szünet két vérfürdő között. ■





576 értékelés

480p, dts 2

	1–5
grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

VÉLEMÉNY

A No More Heroes 2 sok újítást hoz, de pont ott vesz el, ahol elődje fényesen ragyogott. Még mindig látványos és szándékosan eltúlzott akciójáték, de már nem olyan eredeti és ötletes, mint volt.

W **7.5**

S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat

ALAPOZÓ Nukleáris holokauszt után nehéz az élet, főleg, ha a kihalt tájon fél-terminátorok és mutánsok garázdálkodnak. Márpedig neked ide kelle visszamenned, hogy megtudd, mit is rejt Csernobil, a betonszarkofág...

A GSC csapata 2007-ben a Stalkerrel megmutatta a világnak, hogy bizony Ukrajnában is akad elsőosztályú videojáték-fejlesztő brigád, és bizony nem csak az olcsó cigit és veszélyes nukleáris hulladékot érdemes importálni tőlük. A Stalker egy olyan űrt töltött be, melynek létezéséről valójában nem is tudtunk. Taktikai FPS-ekhez konvergáló játékmenet, mindenféle finom RPG-elemekkel kombinálva, mindez egy óriási, dinamikusan változó területen. Hasonló egyveleget nem láttunk még korábban, és a mai napig is igen kevés csapat próbálja meg ezt a két műfajt valamilyen módon egyesíteni: talán csak a Borderlandset tudnánk felhozni a közelmúltból (bár ott teljesen máson volt a hangsúly), vagy, ha a hangulatot is figyelembe vesszük, akkor szőrmentén a Fallout 3-at.

Az ukrán brigád azonban többnyire mindent akart és azonnal, így az alapjáték, de még annak első kiegészítője is rengeteg hibától, bugtól hemzsegett, gyakorlatilag hónapokba telt, mire úgy kijavították, hogy egyáltalán normálisan végig lehetett játszani őket. A második kiegészítőre végre megtanulták a „kiadás előtti tesztelés" fogalmát, így az új, magában is játszható Stalker-epizód a legjátszhatóbb lett mind közül.

ATOM ANTI UTÁN SZABADON

Miután a Clear Skyban megismertük az alapjáték előzményeit, a Call of Pripyat a történet közvetlen folytatását meséli el. Strelok nagy tette következtében immár feltárult a Zóna epicentrumába vezető út, így hát még veszélyesebb terepen folytatjuk tovább vándorlásunkat. A további felfedező körút azért indokolt, mert kormányzatunk érthető okokból kifolyólag fennhatósága alá szeretné vonni a csernobili erőművet. Ennek érdekében felderítő gépeket küldtek szét szerte az betonszarkofág körül, melyek azonban furcsa, meg nem magyarázható körülmények között egytől-egyig lezuhantak – így ránk hárul a feladat, hogy kiderítsük, mi is zajlik a Zóna közepén. Küldetéseink során fő feladatunk lesz pontos információkat szerezni arról a bizonyos „dologról", mely ilyen könnyen leszedett fél tucat helikoptert. Ezt követően persze nincs vége a harcnak: megmentjük a személyzetet, majd akár össze is foghatunk velük. Erre komoly szükség is lesz: a nukleáris hulladéktól szennyezett terület veszélyesebb, mint valaha.

adatlap
kiadó **GSC Game World**
fejlesztő **GSC World**
platform **pc**
megjelenés **jan.30.**
multiplayer **2-8**

A játékmenet igazából nem sokat változott a korábbi epizódok óta, így aki eddig nem szerette a sorozatot, az most sem fogja megkedvelni, viszont újoncok számára ez a rész ideális lehet kezdésnek, hisz előismeretek nélkül is maximálisan élvezhető a Call of Pripyat – már ha nem fekszi meg gyomrunkat túlságosan ez a stílus. A Stalker ugyanis nagyvonalakban az Operation Flashpointtal, vagy az ArmA-val is rokonítható: itt bizony irtózatos nagy területeken fogunk gyalogosan átvágni (és az említett rokonoktól eltérően továbbra is mindenféle jármű nélkül), a több tíz négyzetkilométernek pedig nem minden sarkában dúl öldöklő csata. Hegynek fel és völgynek le, időnként maga a terep lesz fő ellenségünk, és nem csak a megmászhatatlanul nagy ormok miatt, de a mindenféle vegyi hulladékok és elektromos vezetékek miatt is. Ha már itt tartunk: a térkép küllemén, részletességén igazán csiszolhatnának még a GSC-s srácok, mert gyakran egyáltalán nem egyértelmű, bizonyos területek mit is takarnak.

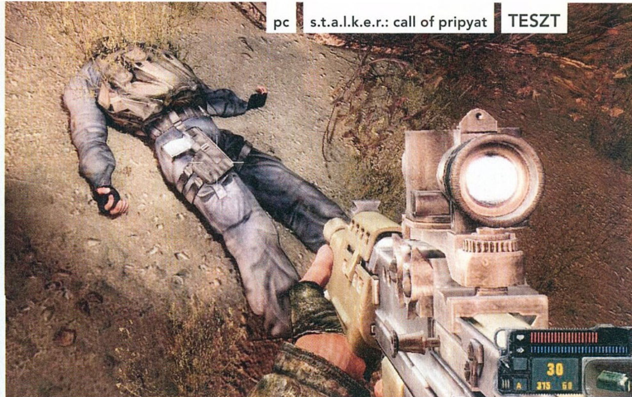
A gigantikus kültéri részek mellett odafigyeltek az elhagyott üzemek, gyárak, pincék kidolgozására is: ezek közel ugyanakkora szerephez jutnak, mint a nyílt terep,



■ Csernobilban a reggeli tornát igen komolyan veszik: aki nem nyomja a fekvőtámaszt, azt lelövik...







■ A fegyverek fejlesztése elengedhetetlen – és igen élvezetes, hisz a játék végére ezúttal szinte már terminatorként vághatunk rendet a támadók hordái között

és teljesen eltérő harcstílust, taktikázást igényelnek. Apropó csatázás: a Stalker itt is a taktikai FPS-ekkel mutat rokonságot, tehát elég egy-két jól irányzott golyó, és máris tölthetjük vissza legutóbbi mentésünket. Fülig Jimmy szerint az nevet utoljára, aki először üt: az örökbecsű mondás itt is igaz – réges-rég rossz, ha egyszer csak arra leszünk figyelmesek, hogy „valahonnan” piszkosul lőnek ránk. Emiatt fontos a minitérkép állandó használata és a figyelmes terepfelmérés: bizony nem futkoshatunk felelőtlenül össze-vissza, mert bárhol ott lapulhat egy ellenséges Stalker, vagy esetleg egy teljes osztag katona vagy mutáns is. Időnként ajánlott jóbarátunkat, a katonai távcsövet is bevetnünk a számtalan golyóosztónk és Geiger-Müller-számlálónk mellett.

Az ukrán fejlesztők által megálmodott Stalker-recept a Call of Pripyat epizódban teljesedik ki leginkább!

CSERNOBILI MESE

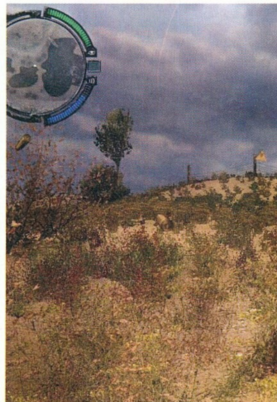
A korábbi RPG-elemeket ezúttal jelentősen tovább csiszolták: bár a boltosok mindennek borsosan megkérik az árát, és még csak áfás számlát sem adnak, fegyvereinket ezúttal sokkal több módon fejleszthetjük, mint korábban, és több testészünkre is külön-külön vásárolhatunk páncélt. Sőt, még néhány vadonatúj, ideiglenesen képességnövelő hatású katyvasz is helyet kapott a programban. Történetmesélésben némi visszalépés tapasztalható az alapprogramhoz képest, a játék első felében egy-két nagy felfedezést leszámítva nem sok izgalmas dolog történik – de a végére azért beindulnak az események. Elágazásokból, mellékküldetésekből sincs most annyi, mint a Shadow of Chernobylban, de ez talán nem is baj, mert így legalább nem lehet annyira elveszíteni a fő fonalat.

A Stalkerben az irtózatos bejárható területekhez képest gyönyörű látványvilág fogad – már ha lehet szépnek nevezni egy nukleáris holokauszt vidékét. Bár néhány tereptárgy részletessége még mindig hagy kívánnivalót maga után, a környezet összhatása, a dinamikusan változó időjárás és a napszakok effektjei – DX11 videokártyások külön örülhetnek! – tényleg feldobják az összképet. Ami viszont igazán élővé varázsolja a halott tájat, az a környezet milliónyi apró nesze. Bármerre járunk, mindenféle gépek zúgó hangját, sivító szeleket vagy éppen mindennapjaikat élő semleges portyázók hangjait halljuk. A zene – már mikor éppen kegyeskedik megszólalni bizonyos ellenőrző pontoknál, fontos szituációknál – szintén sokat tesz a hangulathoz.

A többjátékos módról különösebb említést továbbra sem érdemes tenni, néhány ezer éve megszokott multi mód közül válogathatunk pár leszűkített pályarészen: nem éppen eszeveszett többjátékos csatározásokra találták ki ezt a stílust. Inkább hagyták volna az egészet, és megírták volna a sztorit konzolokra is! (Egy X360-as verzióról egyre többet hallani, de hivatalosan még nem erősítették meg érkeztét.)



■ A gombászás veszélyes sport Pripjaty környékén: bármikor előronthat a bozótból valami nagyon ocsmadék mutáns



NAGYON ATOM!

A STALKER továbbra sem egy könnyen emészthető hibrid, valószínűleg vagy nagyon fogod szeretni, vagy fél óra után a fenébe kívánod az egészet. Az univerzummal most ismerkedők nyugodtan válasszák akár a legkönnyebb fokozatot is: borzasztó nehéz átszokni mondjuk a Modern Warfare után egy ilyen lassabb folyású, mégis sokkal komplexebb „shooterre”. Ha azonban egyszer rákapsz az ízére, nehezen fogod letenni: radioaktív táj a Fallout 3 óta nem volt ilyen élvezetes. ■

576 értékelés

p4 2 ghz, 512 mb ram, 128 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Apró finomítások és korrekt sztori folytatás a radioaktív tundrán: mutánsok előnyben, de mindenki jól fog szórakozni!!

greg5 **8.5**

ALIENS vs PREDATOR

A NAGY HORROR-KLASSZIKUS ÚJRAGONDOLÁSA, FRISSÍTETT GRAFIKUS MOTORRAL, ÁMDE KEVÉS VALÓDI ÚJÍTÁSSAL. NEM BAJ, RETTEGNI MÉG MINDIG IGEN JÓ DOLOG!









Az 1999-es Aliens vs. Predator játék maga volt a borzongás, valószínűleg jó eséllyel pályázna minden idők legfélelmetesebb programjának címére. A '99-es klasszikusra visszagondolva a mai napig kiver a víz: ahogy egy szál tengerészgyalogosként radarunk őrjítő pittyegését figyelve próbáltuk mereszteni szemünket a vaksötétbe, várva, hogy ránk ugorjon a legváratlanabb helyről egy csápos gyilkológép. Igen, az AvP-hez képest a Fear is csak könnyed babazsúrnak tűnik, a Dead Space pedig vidám Ablak-Zsiráf lexikonnak. Mivel a fejlesztő (nevében legalábbis) ugyanaz a Rebellion csapat, aki az eredeti játékot is összehozta, jó előre felvásároltam a környék minden pelenkakészletét és naivan vártam, hogy megismétlődjön a tíz évvel ezelőtti csoda. Sajnos, mint kiderült, kétszer ugyanazt a zsenialitást nem lehet elvárni – látszik, hogy a Rebellion ma már nem a fejlesztők csúcsát jelenti.

OKTATÓMÓD

A Rebellion csapata egyfajta újragondolását alkotta meg a lassan tizenegy éves játékának: megpróbálva maradva a horrorisztikus elemeknél 2010-es grafikus színvonalra próbálták hozni a régi produktumot, persze egy új sztorival megspékelve. Az FPS-piacon teljesen egyedi módon ismét három teljesen különböző faj képviselőit irányíthatjuk a hadjárat módban. A három eltérő hangulat és teljesen más játékmenet a garantált változatosság ellenére azonban még önmagában nem garancia a sikerre: ahogy Grath fogalmazott, három közepes játékból nem lesz egy jó – és sajnos részben is igaza lett.

adatlap
kiadó **Sega**
fejlesztő **Rebellion**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **febr. 25.**
multiplayer **2-18**

Rajongóként próbáltam nem figyelembe venni, hogy a Rebellion bizony az eredeti AvP mellett, illetőleg utána számos kiemelkedően ótvar programot (Shellshock 2, Rogue Warrior… bleargh) is letett az asztalra, de gondoltam egy Bayonettát is felkaroló Sega csak nem tesz rossz lóra. Majdnem meglepődtem: az új AvP bizonyos részei ugyanis roppant gyengére sikerültek, és meglepő módon pont azok, melyek annyira jók voltak az elődben. De nem akarok mindenkit megijeszteni: az AvP nem lett rossz – egyszerűen csak nem az a megkerülhetetlen, stílusformáló csoda, mint az első rész.

KATONÁK, ELŐRE!

A sztorimódban alapból nyitva áll mind a három faj hadjárata, sőt, azok küldetéseit keverve, összevissza is haladhatunk. Mint a büszke, ám esendő homo sapiens faj képviselője természetesen a tengerészgyalogosokkal kezdtem a végigjátszást, és az első két





pályáján nem is akadt komoly kifogásom a játékmenettel vagy a hangulattal kapcsolatban. A távoli űr egy elhagyatottnak hitt bolygóján lévő emberi bázist szép lassan elözönlik a Xenomorph faj (ejtsd: élienek) képviselői, nekünk pedig egy elit osztag kezdő újoncaként kell helyt állnunk. Ráadásul rögtön egyedül: egy szerencsétlenség után a bázis egy félreeső pontján társaink nélkül kell már a játék alapjaival is megismerkednünk. Egy szál pisztolyunkat szorongatva nem túl felemelő érzés a hatalmas, fenyegető árnyékok közt előrehaladni, miközben a zárt ajtók mögül elkeseredett csatahangokat, velőtrázó ordításokat és mindenféle szörcsögést hallunk. Első komolyabb összecsapásaink az idegen fajjal valóban jól felépített, emlékezetes és hangulatos küzdelmek – nagy kár, hogy ezt követően ellaposodik kicsit a hadjárat.

Az újdonság varázsa eltűnik: néhány pálya után már elég feltűnő lesz, hogy gyakorlatilag mindig pont ugyanazt kell csinálnunk és a néhány küldetés-darabka egyre csak ismétlődik. Juss el a bázis (vagy később más területek) egy adott pontjára a radar melletti kis nyilacskát követve, majd ott kapcsolj be egy generátort, számítógépet vagy antennát. Ezzel még nem is lenne akkora probléma, viszont az, hogy ezeknél menetrendszerűen ismétlődik a „bejutsz egy szobába, ahonnan a továbbvezető út akkor nyílik csak meg, ha mindenkit megöltél" séma már roppant monoton egy idő után. Ez a kiöregedett szisztéma utoljára a Serious Samnek és a Devil May Crynak állt jól hat-hét évvel ezelőtt. Persze itt kicsit másképp van mindez előadva, de szerintem legalább ugyanolyan frusztráló és ósdi megoldás az, hogy a ködfeltörésünk, társunk számítógépes kutakodása pont akkor fejeződik be, mikor elfogytak előlünk a zöldvérűek.

A kezdeti pályákon irtózatosan kevés lőszert kapunk – kifogyhatatlan pisztolyunk pedig vajmi keveset ér a komolyabb Alienek ellen –, és mivel ezeknek a szintek a felépítése, vizuális kidolgozottsága kimagaslik a helyszínek közül, a korai nyomasztó beltéri pályák, szűk bázisok jelentik az emberkampány legfélelmetesebb, legélvezetesebb részét. Legjobb és egyben legidegesítőbb jó barátunk továbbra is az emblematikus zöld radarunk. A korábbi részekhez hasonlóan ez és ennek állandó prüntyögése inkább egyfajta hangulati elemként szolgál, mivel egyfelől magasságot nem jelez, másrészről mire rápillantunk és beazonosítjuk nagyjából a jelzett helyet képernyőnkön, addigra az idegen már jó eséllyel a terem másik feléből készül ránk vetni magát (a legrosszabb esetben pedig már a májunkat majszolja).

A multi

Sajnos csak a négyfős, kooperatív Survivor-módot tudtuk kipróbálni a demón túl (hát igen, annak a hátrányai, ha túl korán kapunk tesztpéldányt), de az legalább kellően élvezetes. Igaz, annyira nem összetett, mint a CoD5 zombizása, és nem annyira elemi akcióorgia, mint a Gears of War hordázása, de a négy tengerészgyalogos küzdelme az idegen rohamok ellen (apró terem, tök sötét) kellemesen kaotikus csatákat nyújt. Igaz, csak két pálya van erre (multira meg csak hat!), de ha ezt hamar bővítik, lehet közönségkedvenc.



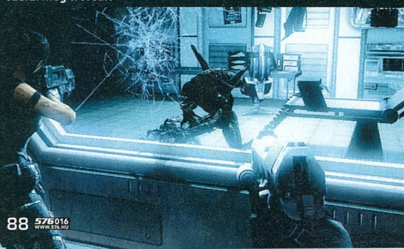
AI: ALIEN INTELLIGENCIA

A játékmenet mégsem lett annyira ijesztő és nyomasztó, mint lehetett volna. Az idegenek eléggé össze-vissza ugrálnak a falakon, plafonokon, és bár tőlünk távol roppant gyorsan suhannak, amint közvetlen elénk kerülnek, valahogy kicsit ügyefogyottá válnak. Mozgásuk lelassul, és csak ímmelámmal támadnak, akkor sem feltétlenül halálos módon – vannak ugyanis apró sebző csapásaik is. Ezekre a butításokra valószínűleg azért is volt szükség, mert egy szerintem hibás játékdesigneri döntésből kifolyólag valószínűleg úgy gondolták, nyomasztóbb, ha fél percen keresztül küzdünk az előttünk



(fent) A Predator természetesen high-tech kütyüire támaszkodva szerzi meg trófeáit

A játék talán legviccesebb jelenete, amikor egy tiszt letépett fejével kell aktiválnunk egy retinaszkennert. Igaz, nem véletlenül csak 18 éven felülieknek ajánlják a játékot, így ha ennél fiatalabb vagy, takard ki a képet...











FAJELMÉLET KEZDŐKNEK

A három faj teljesen eltérő taktikát igényel multiplayerben. Igaz, a mindössze hat pályát elég könnyű kiismerni, de szerencsére már az első hónapban érkeznek új helyszínek. Ha őszinték akarunk lenni, ezt adhatnák ingyen is, de valószínűleg nem lesz ekkora szerencsénk...

ALIEN

Ha megszokod az eszelős gyorsaságot és azt, hogy a plafon, a fal és a padló előbb-utóbb összemosódik, nem lesz sok gondod. Igaz, az idegenek nem túl erősek, így ez a faj csak a lopakodni vágyóknak ajánlott.

EMBEREK

A tengerészgyalogosok természetesen a fegyverekre építenek. A csapatmunka elengedhetetlen, mert a fegyverek szétszórva hevernek a pályán, és a magányos felfedezőt bizony hamar felnyársalja egy Predator, vagy berántja az árnyak közé el Alien.

PREDATOR

A sztorimódtól eltérően itt a ragadozó csak közelharci pengéivel indul – a bonyolultabb kütyüket mind-mind a pályák eltérő (általában magasan levő) sarkaiból vadászhatjuk össze. Erre szükség lesz, mert annyival nem szívósabbak a többieknél...!



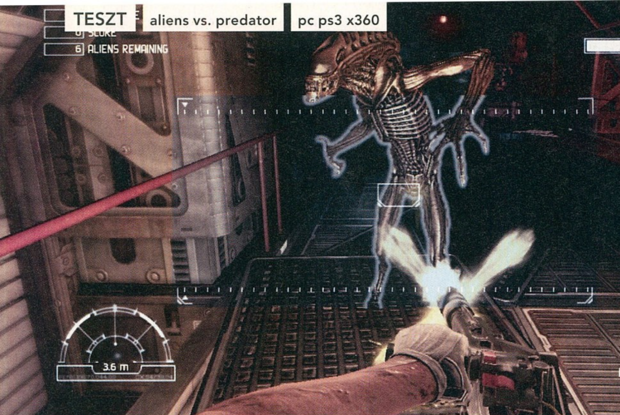
öt-tíz méterre flangáló Alien hordával, mintha egyetlen csapással-lövéssel leteríthetné egyik fél a másikat. Ez a szisztéma viszont jelentősen visszavesz a nyomasztó hangulatból, főleg, hogy falról, plafonokról is ritkán ugrálnak közvetlen ránk, többnyire padlószinten közelítenek felénk. Bár néha egész ügyesen taktikáznak, volt, hogy teljesen váratlanul biztos fedezékem mögé került egyik-másik nem kis kerülővel, összességében inkább buta, gusztustalan élősködőknek tűntek, mint kegyetlen gyilkológépeknek.

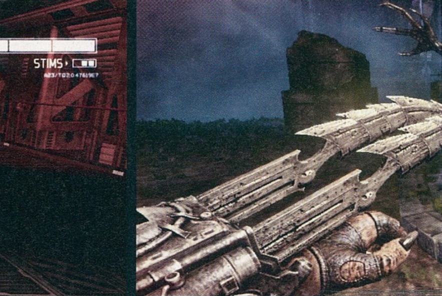
Eltérő egyedeik nem mutatnak különösebb változatosságot; van ugyebár az aprócska, tojásból kikelő, arcra puszit adni igyekvő, aki inkább idegesítő alig kiszúrható méreténél fogva zavaró, és persze vannak a normál, emberméretű vagy annál alig nagyobb nyálgépek. Ezek külsőre nehezen megkülönböztethetők egymástól, az erősebbek életereje viszont akár öt-hatszorosa is lehet az alapegyedekének, sebzésben viszont sajnos nincs ekkora különbség köztük. A későbbi pályákon kapunk még egy savköpő változatot is, ő villámgyorsan szaladgál a falon, de gyenge és sunyi támasebződnek a végtagjaikon, és képesek a földre kerülés után is tovább tüzelni, néha pedig még halottnak is tettetik magukat.

A gyengécske Xeno-hadsereg mellett sajnos a mi arzenálunk is igen haloványra sikerült. Állandó pisztolyunkon felül összesen két fegyver lehet nálunk egyszerre, ami még nem is baj, az viszont annál inkább, hogy mindösszesen öt szerszám közül válogathatunk! Bár ezeknek mind van másodlagos tüzelési módjuk is, ez egész egyszerűen nevetséges 2010-ben. Van egy natúr golyószórónk, ami olyan gyenge, hogy a későbbi pályákon gyakorlatilag használhatatlan, másodlagos tüzelésben viszont területre ható gránátot vet – már ha találunk hozzá skulót. Itt van aztán a szokásos sörétes puska, akár egyszerre dupla áldással, és van még klasszikus lángszórónk és roppant erős mesterlövész-puskánk is, mely legjobb barátunk lesz a hadjárat során. De persze csak az irtózatos méretű, mindkét fegyverhelyet elfoglaló, automatikus célra tartással is felvértezett golyószórónk mellett: azon pár alkalommal, mikor ilyenhez jutunk, garantált

Az emberi kampány a kezdeti pillanatok után hamar ellankad, de az idegen lények megmentik a játékot!

dásainak köszönhetően inkább idegesítő, mintsem félelmetes ellenfél. Természetesen összeakasztjuk majd a bajszunkat egy (?) Királynővel is, valamint a játék legvégén pár brutális elit harcossal, de ők sem képesek igazán feldobni a felhozatalt. A hadjárat második felében aztán összefutunk nehézpáncéllal rendelkező harci androidokkal : ők Dead Space-szerűen sokkal jobban a vérfürdő. Ugyanígy, erősen kiszámítható módon, ha robbanó palackokat látunk meg elszórva a közelben, biztosak lehetünk benne, hogy mindjárt ránk szakad egy fél kaptárnyi rusnyaság. A fegyverek közül teljesen egyértelmű, hogy a távcsövessel és a shotgunnal érdemes mennünk minden szituációban, így a már említett pár új ellenfelet leszámítva különösebb módosulás nincs a





A Survivor-módban három társunkkal vehetjük fel a harcot a hullámokban támadó idegenekkel szemben. Muszáj összedolgozni és spórolni a stimpackekkel, mert a xenomorfok nem viccelnek...

játékmenetben az utolsó pályáig bezárólag. Egyéb használati eszközeink lesz még állandó elemlámpánk és a nagyobb fényt adó, de rövid ideig égő gyertya – na meg az a három egészségcsomag, ami egyszerre nálunk lehet. Adta volna magát, hogy az automata gépágyúk felállításával az Unreal 2 módjára némi plusz taktikázást vigyenek a játékba, de sajnos ezek mozgatására, nincs módunk.

A DZSUNGEL KIRÁLYA!

Most hogy kellően szétszapultam a tengerészgyalogosokat, jöjjön a játék igazi fénypontja, a Predator. Mintha egy teljesen másik csapat készítette volna ezt a részt, annyira ég és föld a különbség az élvezetet, az élményt tekintve. Ragadozónk irányítása komoly ügyességet, taktikázást igényel, sokszínű és teljesen egyedi játékélményt nyújt. Őt irányítva valóban átérezzük, hogy mi vagyunk a tápláléklánc csúcsa, az egyszemélyes kivégzőosztag, aki mellett mindenki más gyarló és esendő. Közepes távolságokat, magasságokat egyetlen jól irányzott ugrással tudhatunk le, rövid időre pedig szinte teljes láthatatlanságba is tudunk burkolózni. Több különböző látásmódunkkal messziről kiszúrunk bárkit és bármit –ezek megvalósítása is félelmetesen hangulatosra sikerült. Fő fegyvereink két mancsunk brutális pengéi, melyek a gyengébb és erősebb támadási módoknak, a megragadási lehetőségnek és azonnali, szuper brutális kivégzésnek, no meg a blokkolásnak köszönhetően meglepően összetett és odafigyelést igénylő közelharci lehetőségeket eredményeznek. Főleg akkor kell odafigyelni, amikor egy hordányi, főleg a harapásokkal és csapásokkal operáló Aliennel kerülünk szembe. Ravaszságban sem szenvedünk hiányt, pár alkalommal a parancsnok fejét gerincestül kell kitépnünk és magunkkal cipelnünk, hogy a későbbi retinaszkenneren átjuthassunk.

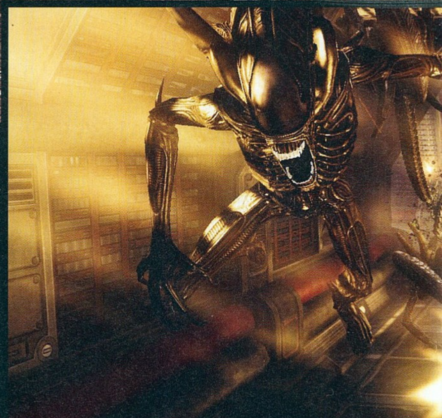
A késekkel azonban nem ér véget a Predator eszközleltárja, hisz emberi zajt utánozva képes elcsalni, sőt, bizonyos konkrét helyre csalni a gyanútlan humánokat. Bár ez is jópofa lehetőség, kicsit erőltetett, hogy akár a legeldugottabb, kihalt tisztás legvégébe is elcsalhatjuk hangokkal „gyanútlan” áldozatunkat. Igen korlátozott munícióval, de módunk van lassú haladású lézernyaláb féleségeket is eregetni, melynek energiáját az emberek gépeiből nyerhetjük vissza, de telepíthetünk mozgásra vagy gombnyomásra aktiválódó aknákat is, és később egy kiélezett hajítókorongot is kapunk.

Mindezek összessége, vagyis a Predator játékmenete engem leginkább a tavalyi Batman-játékra emlékeztetett. Ide-oda szökellve, a láthatatlan magasból előbukkanni, lecsapni, kivégezni két gyanútlan áldozatot, majd eltűnni, mielőtt a társak feleszmélnének – igazi hangulatbomba. Ráadásul némi gyakorlást is igényel, nem olyan egyszerű ám az öt-hatfős csoportokat felőrölni, főleg, hogy közel sem vagyunk halhatatlanok, pár lövés elég az elhalálozáshoz. Mintha a filmekben azért szívósabbak lettek volna az agyaras jószágok…

Az eredeti AvP sokkal félelmetesebb játék volt, itt inkább az öldöklésre mentek rá, mint a rémisztgetésre

„ANYU, A VALÓSÁGBAN IS ÉL ILYEN?"

Bónusz gyanánt Alien oldalról is megismerhetjük az eseményeket. Ja igen, mind



Nem kell aggódni: az az Alien, amelyik közel ér, sokkal kevésbé veszélyes, mint a háttérben suhanó, esetleg a messzeségből köpködő fajta






Multiban nincs kegyelem: aki nem olyan alakú, mint te, azt el kell tenned láb alól!



a három hadjárat nagyjából ugyanazt az egyébként teljesen semmitmondó sztorit meséli el különböző szemszögekből, és bár nagyon ügyesen variálják a megközelítéseket, apró kiegészítéseket is láthatunk, de ugyanazokat a helyszíneket, pályákat járjuk be mind a három alkalommal.

A hatos számú tesztalanyként jórészt szellőzőjáratokban és sötét plafonokon fogunk settenkedni. Bárhova villámgyorsan felkapaszkodhatunk, szélsebesen cikázunk falak és plafonok között, csápos támadásaink viszont relatíve gyengék, így jórészt a hát mögül alkalmazható kivégzésekre fogunk összpontosítani. Fegyverarzenállal sajnos nem rendelkezünk, az irányítás a villámgyors haladás és a mindenre „feltapadás" miatt kissé nehézkes, szerintem sokan pár perc után bele fognak szédülni, de így a játékmenet így is kellően egyedi, kicsit a The Darknesst idézően beteg ahhoz, hogy a harmadik oldalról is végigtoljuk a történetet.

A módosított Doom 3-motor felett sajnos már némiképp eljárt az idő (pontosabban tehetséggel azért lehetne turbózni – az előzeteseinkben részletezett Brink is azt használja), a belső terek ügyes bevilágítással még csak-csak jól mutatnak, de a nagyobb területek kidolgozottsága eléggé elnagyolt, és az egész látványvilág valahogy a Quake 4-et idézi. Pályák változatosságában egyébként nincs baj, a belső-külső bázis után csatornában, barlangokban, mocsárban és egy ősi Predator piramisban is helyt kell állnunk. A szinkron kissé gyenguska, zene gyanánt pedig általában halk sistergést és nyikorgásokat hallunk a ritkán felbukkanó borzongató dallamok mellett.

HORROR NÉLKÜL

Az értékelésnél némiképp bajban vagyok, ott van ugyanis egy sok tekintetben kritikán aluli ember hadjárat. A Predator kampány viszont igazi gyöngyszem, végig roppant élvezetes és egyedi játékélményt nyújt. Az Alienek részlege egyedi hangulatú, de a fejlődés hiánya miatt a végére az is monotonná válik. Ezekből átlagot vonni felesleges lenne, de ha megelőlegezzük, hogy a multi módokkal sokáig élvezettel elbohóckodunk (sajnos ezt a demón túl csak egyedül tudtuk nézegetni előzetes példányunkkal), kapunk egy majdnem-nyolcast. Ami lehetett volna sokkal-sokkal jobb is, ha valódi változatossággal feltöltötték volna az ember kampányt... ■

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

Greg tanácsára hallgatva a ragadozókkal kezdtem a pályafutásomat, és tényleg magával ragadó az élmény. Igaz, én az ugrás megoldását (kijelölöd a kurzorral a célt, majd a karakter egy gombnyomásra pontosan odapattan) utáltam, de más tekintetben kitűnően szórakoztam. Sajnálatos módon más tekintetben is igaza volt: az emberekkel játszva igen hamar idegesítővé válik a „csak akkor mehetsz tovább, ha már mindenkit megöltél" designmegoldás. Ezerszer jobban – és főleg változatosabban – meg lehetett volna oldani ezeket a részeket, nagy kár, hogy a fejlesztőktől csak annyi futotta. Az idegenekhez is kell kitartás, itt azonban nem az unalom miatt, hanem a könnyen megkavaró síkok és irányok miatt. A Predator szakaszain túl nem emelkedik ki az átlagból...

576 értékelés

1080p, dd 5.1

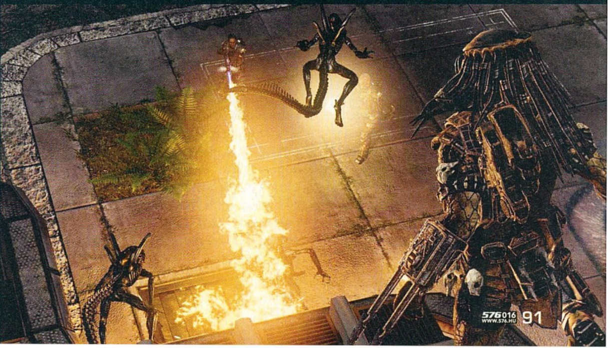
	1–5
grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

VÉLEMÉNY

Sok tekintetben elmarad az elvárásoktól, de a zseniális Predator-játékélmény megmenti a bukástól. Plusz a multi is jó lehet – ha hamar kijavítják a hibákat, sokan fogják játszani.

greg5 **7.8**





WORMS 2010

KIADÓ EA MOBILE | tyler | 7.5

A játék részletes ismertetésétől nyugodtan eltekinthetünk. Intézményeket nem szokás bemutatni, legfeljebb akkor, ha lebombázzák őket, márpedig a Worms elpusztíthatatlan. Sorsa közel másfél évtizedet ölel fel, a célplatformokat tekintve pedig mindenhol jelen volt, legyen szó az Amigáról, a Game Boy apró plasztikkártyáiról, vagy az Xbox Live-os letölthető tartalomról, életútja pedig a Team 17-től az EA Mobile-ig kígyózik. Az új epizód megjelenése hagyomány, nem hír – vagy ha mégis, akkor a bulvár és a kis színes kategóriájában játszik. Átlapozni azonban emiatt nem kell, és nem is érdemes.



Nem érdemes, mert így legalább volt ideje arra, hogy véglegekig kiforrott darabbá váljon. A mobiltelefon, mint videojátékos platform, életképesebb közeg egy új Worms-játék számára, mint a szertári befőttesüveg: az irányítás az ergonomikusnak bajosan nevezhető kiosztás ellenére is remekül kontroll alatt tartható, a háromnegyed perces időlimit bőven elég az immár félelmetes méretűre duzzadt fegyverarzenálban való kotorászáshoz, a viszonylag gyenge processzor és a jó minőségű kijelzők kettőse pedig a korhűnek nem mondható, de a célnak megfelelő és ízléses pixelgrafika mozgatásához tökéletes választásnak tűnik. A körökre osztott játékmenet nem követel sem polipmancsot, sem amfetamin fűtötte reflexeket, ellenben remek apropót biztosít a társas mókához. Ha már itt tartunk: a lassúdad evolúció – bár már előbb is lehetővé tette volna – mostanra jutott el a helyi multiplayer játék kibővítéséig; az új Worms online és Bluetooth-kapcsolaton keresztül zajló párviadalokat is engedélyez.



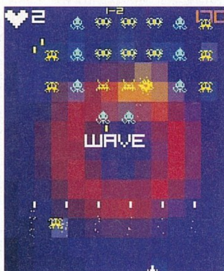
Túl sok újdonságról nem lehet beszámolni, de ezt a játékot nem is a radikális irányváltásai miatt szeretjük. A Worms ragadvány, amely éppúgy beépült a videojátékos köztudatba, mint a színkombinációs logikai játékok. És pont azt a sémát követi, mint azok: egy elkoptathatatlan alapötlet, mindig éppen annyi sminkkel, amennyit az adott közeg megkövetel. És merje valaki azt mondani, hogy imádnivaló kis férgekkel háborúzni nem kortalan szórakozás! ■



MOZGÁSBAN **GYORSTESZTEK**

Rainbow Invaders

KIADÓ **NOMOC**

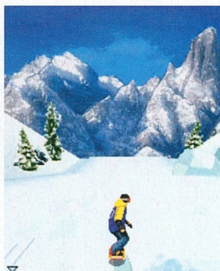


A fejlesztők valószínűleg nem éreznék jogosnak, ha védjegybitorláson felbőszült Úristen rájuk omlasztaná a plafont, pedig megtehetné: ezzel a címmel már 2006-ban megjelent egy Atari 2600-játék, Silvio Mogno gondozásában. Hogy a mobilos kiadás (nem port, ugyanis nem átiratról van szó) semmitmondó és unalmas, nem Silvio bűne – ő saját pénztárcájából ajánlott fel 100 dollárt annak, aki a legszebb borítót tervezi az (eredeti cartridge-ra másolt) játékához. Meglepne, ha a Qplaze játékának fejlesztési költsége meghaladja a fenti összeget – a kód nem túl bonyolult, a stílusosan elnagyolt grafika pixelezése nem túl megterhelő feladat, az aláfestést pedig a Final Fantasy VIII harci zenéje (!!!) biztosítja – sebaj, annak a tizenhat bites audio-remixét még úgysem hallottam. És ekkora pofátlanságot se láttam még. ■ **2.0**

TYLER

Avalanche Snowboarding

KIADÓ **GAMELOFT**

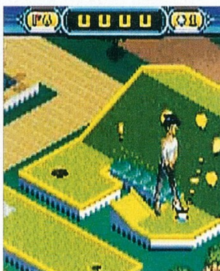


A C64-es kísérleteket – és a ski.exe fájlt – leszámítva nem létezik olyan snowboard-játék, aminek ne az ergonómikus kezelőfelület, a nagyképernyő és a bömbölő hang lett volna az éltető eleme. Szerencsére a Gameloft formabontó kísérlete nem egy „legalább megpróbálta"-kaliberű hősi halott, hanem egy határozottan finom darab. A 3D-s engine mozgatása (majdnem) tükörsima, tartása egyenes, az általa kipréselt összteljesítmény bámulatos. A kezelés – az egyszerűsített, mobil-kompatibilis irányításnak köszönhetően – teljesen rendben van, az ugratások után az iránygombokkal vihetjük be a trükköket: a könnyed áttekinthetőség rövid idő alatt képes látványos eredményeket előcsalogatni. A Moszkva tér – Keleti pályaudvar közti szakaszon képes egy kis telet csempészni a túlfűtött metrókocsikba. ■ **7.0**

TYLER

Mini Golf Challenge: 99 Holes

KIADÓ **DIGITAL CHOCOLATE**

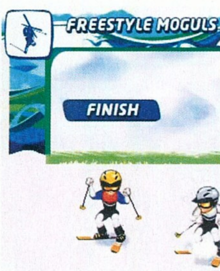


A komoly teljesítményű célplatform nem a profizmus garanciája – az Everybody's Golf pedig sejteti, hogy ez nem is feltétlenül szükséges –, de ez a maroktelefonos minigolf aztán minden jóérzésű embernek az arcába borítja az amatőrizmus trágyás talicskáját. Ez nem is hagyományos golf, hanem a Hasbro Egérfogó nevű (mechanikus) játékának indirekt portja. Bár a cél a labda bejuttatása a lyukba, ez nem az A és B pont közti legrövidebb útról, hanem a furmányos láncreakciókról szól: itt bepöccköl, ott kijön, erre átugrat, aztán leesik, csavarodik, begurul, közben meg felszed pár érmét is. Mindehhez a két gombbal állítható irányzék és a lökéserősség-szabályzó társul. A probléma? Nincs olyan képzett pályatervező, aki ezt elég fantáziadúsan tálalná hosszabb távon, se épeszű felhasználó, aki öt perc után ne gyűlölné meg. ■ **3.0**

TYLER

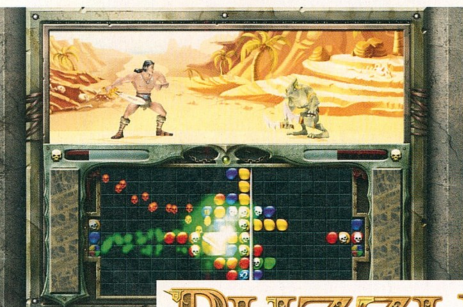
Vancouver 2010

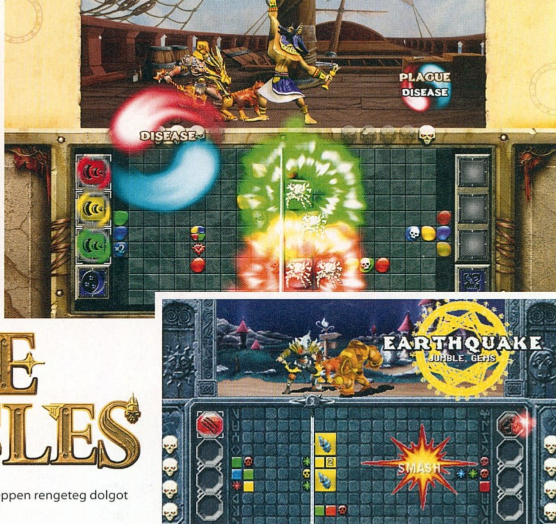
KIADÓ **REALNETWORKS**



A havi sportjáték-felhozatallal való szembesülés után erős szkepticizmussal fogadtam a Vancouver 2010-et, de kellemes csalódásban volt részem; a tesztalany a kataklizma és a játéktörténelmi alapvetés részhalmazában helyezkedik el, erős jobbra tartással. A síelésre és snowboardra alapozó sportok válfajait felvonultató anyag inkább tekinthető reflexekre épülő minijáték-gyűjteménynek, mint sportprogramnak – egy mobiljátéknak ez jobban is áll, mint az erőszakos szimuláció. Mind a snowboard, mind a sífutás, mind a biatlon a 4/5/6 gombok pontos lenyomására alapoz, és teszi mindezt kellő precizitással és bájos grafikus körítéssel. Csakis a nehézségi szint balanszolása miatt ráncolódhat a homlok, a könnyű fokozat ugyanis mezei ujjgyakorlat, a nehéz pedig a készülék falhoz vágásának lehetőségét lebegteti. ■ **6.0**

TYLER





Puzzle Chronicles

ALAPOZÓ A Puzzle Quest alkotóinak új játéka – ugyanaz a stílus, csak éppen rengeteg dolgot a feje tetejére állítottak, vagy éppen az oldalára döntötték időközben.

adatlap
kiadó **konami**
fejlesztő **infinite**
platform **psp**
megjelenés –
multiplayer **2**

A Puzzle Quest megjelenésével egy új játékstílus is megszületett. A puzzle RPG névre keresztelt műfaj a kezdeti hatalmas sikerek után kicsit elcsendesedett, és a megannyi – bár általában Flash-formátumban és nem fizetős programként – követő nem tudta megismételni a sikert. Sőt, még az eredeti „teremtő" sem – a Galactrix sokkal unalmasabb volt, mint elődje. Most az Infinite ismét jelentkezett, és ahhoz képest, hogy ők a stílus éllovasai, megdöbbentően sokat változtattak a formulán.

Az oldalra zuhanó blokkok eleinte megzavarják az embert, de hamar bele lehet jönni a küzdelembe

JOBBRÓL BALRA

A játékteret három nagy részre bontották: felül zajlik a küzdelem valós és látványosabb része, ahol ostoba és kegyetlen barbár karakterünk laposra veri ellenfelét (vagy persze fordítva). Alul látható a két részre bontott játéktér: ezúttal a két résztvevőnek két külön pálya jut, nem ugyanazon a táblán kell a színes kövekkel kombózni.

A kövek ezúttal jobbról érkeznek, onnan „esnek" balra, a mi dolgunk pedig természetesen megint az egy színű kupacok, csíkok létrehozása lesz. Igen, ez is egy „rakj-egymás-mellé-hármat" jellegű puzzle játék, ám megdöbbentően sok extrával; aki ismét egy Bejeweled-klónt vár, azt bizony fabunkóval csapja arcon az amúgy rém klisés névvel felruházott Puzzle Chronicles.

■ A színes kövek aktiválásával lőhetők el a bekészített varázslatok





A PUSZTÍTÓ KÖVEK

A játék célja, hogy a fent látványosan küzdő karakternek a kövecskék kombinálásával eszközöket és dühöt adjunk a küzdelemhez: e nélkül szerencsétlen csak egy helyben álldogálva várja az ellenfél mozdulatait. Egyszerre egy hármas kupac követ kapunk, amelyek nem csak a megszokott négy szín valamelyikét viselhetik, hanem a fejlesztőtől elvárt módon rengeteg, extra ikonnal is fel lehetnek szerelve. A legfontosabbak a koponyákkal jelöltek, hisz ezekkel lehet sebezni – azonban itt nem X pontot kell lefaragni az ellenfél életerejéből, hanem a két játékteret elválasztó vonalat kell egyre hátrébb szorítani. Ha az picire összemegy, előbb-utóbb az adott szereplő képtelen lesz kombókat összehozni, és mint a Tetrisben a betelő játéktér esetén, számára vége a dalnak.

Azonban nem elég egymás mellé pakolni három koponyát: ezeket – valamint minden más kombót – aktiválni is kell a megfelelő kővel. Ezen felül még vannak erősítő kövek, illetve minden környező kaviccsal kompatibilis mezők, a játék felétől ezek kihasználása lesz a siker kulcsa. Ezzel amúgy még mindig nincs vége a lehetőségeknek: ha a különösebb képességgel nem rendelkező színes kövekből összehozunk egy négyzetet, azokkal különféle segítő tárgyakat aktiválhatunk. Buzogány a plusz sebzésért, pajzs a védelem érdekében, de mérget és félelemvarázst is bevethetünk.

PUZZLE, A BARBÁR

A játék felépítése a fejlesztők eddigi játékait idézi: a térképen indokolatlan mennyiségű város, barlang, templom, kikötő, szörnyfészek, vár lapul, mind-mind küldetéseket és csatákat kínálva. A városban vehetünk új cuccokat, a vadonban idomíthatjuk állatunkat, de lehet kincset keresni, edzeni és természetesen új fegyvereket kovácsolni. A száz órás játékidő itt sem túlzás, már csak azért sem, mert a csaták sajnos kicsit túl vontatottak lettek. A kövek túl lassan esnek, a kombók túl lassan fejtik ki hatásukat; eleinte ez fontos, hogy belerázódjunk a döntött pálya miatt teljesen megváltozott taktikához, de később ez idegesítő lett. (Ahogy a rém hosszú töltési idők is.)

A sztori persze még most is kritikán aluli, de hát ez gyakorlatilag a stílus velejárója – nincs olyan ember, aki ne nyomna el azonnal minden átvezető jelenetet. A küldetésekhez is hosszú szöveg készült, de mivel mindenhol egy-két-három lény leverése a feladat, ezek is olvasatlanul maradnak. Az viszont az Infinite eddigi játékaival szemben üdítő újdonság, hogy a gép nem csal, nem látja előre a majd leeső köveket. A fentiek a PSP-s verzióval szerzett tapasztalatokat tükrözik, de nemsokára DS-re, késő tavasszal pedig Xbox Live-ra és PSN-re is megjelenik a program. Remélhetőleg a néhány apró hibán javítanak valamelyest, mert úgy megint hatalmas siker lehet az Infinite markában! ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Nem akkora csoda, mint amilyen a Puzzle Quest volt, de így is érdemes kipróbálni. Reméljük a későbbi verziókon gyorsítanak kicsit...

grath **7.0**





■ Az átvezető jelenetek néha Disgaea-szinten elborultak – ami igen jót tesz a játéknak



Luminous Arc 2

ALAPOZÓ Tovább dívik a taktikai szerepjátékok istenimádása a DS-en. Megérkezett Európába a Luminous Arc folytatása – sokat vártunk rá, az biztos…

Ha körökre osztott stratégiai RPG-re van szükséged, akkor a DS a te géped. És ezzel vitatkozni különösebben nem lehet, hiszen a sort nyitó Advance Wars óta szinte havi rendszerességgel özönlenek az epikusabbnál epikusabb történetek, taktikus harcba csomagolva. Ilyen a Luminous Arc is, a sorozat, amely Japánban már a harmadik résznél tart, angolul pedig már 2008-ban megkapta a maga folytatását... csak épp Európáról feledkezett el mindenki. A Japán és Európa közti Bermuda-háromszög hatása továbbra is érezhető. Ennek a tökéletes példája a Luminous Arc, amely két esztendővel az eredeti premier után érkezett el az öreg kontinens boltjaiba.

HINNED KELL!

Carnava királysága a szokványos fantasy birodalom: trónján mangaszemű és lila hercegnő, a kastélyban lovagok, a pincében misztikus erőket garantáló gépezet, a falaknál pedig Brutus és az ő teadélutánra érkező szörnyei – az erdőben pedig a helyzetet alaposan megkavaró boszorkányok. Carnavában látszólag sem minden szép és jó, az eget nem ártatlan méhek zümmögése és virgonc gyerekek kacagása tölti be, hanem az egymásnak feszülő acélkardok éles hangja, az ambiciózus főhős(ök) csatakiáltása. Roland, a kalandvágyó főszereplő akaratán kívül csöppen az események közepébe, szövetkezve minden barátságos és kevésbé barátságos lénnyel, hogy megmentse Carnavát a romlástól, pusztulástól és a stílusnál látszólag kötelezően gyatra történettől.

A Luminous Arc 2 tradicionális taktikai szerepjáték, így különösebb meglepetést sem az első percekben, sem az első tíz órában nem fog okozni. Ugyanaz az unalomig ismert, körökre osztott harcrendszer, a négyzetekre osztott csatatér, a magaslatok módosító tényezője, az eltérő egységtípusok használata, a különleges képességek és varázslatok használata. Az összes elvárás kipipálható, a LA2 okos diákként mondja fel a házifeladatot, a stréberkedést sem vetve meg. Teszi mindezt tucatnyi harc, végellát-hatatlan hordákban érkező ellenfelek során. Sajnos: a problémák már a történet elején felsejlenek és egymás hátára halmozódva tornyosulnak, ostromolva az eget.

TRAGÉDIA KÖZELEG

Ilyen a történethez kapcsolódó fontosabb küldetések egymáshoz kapcsolása – a Luminous Arc 2 van annyira kegyetlen, hogy ne egy, hanem akár három nagyobb összecsapást is összefűzzön, bárminemű szünet, pihenő vagy mentési lehetőség nélkül. A végeredmény egyértelmű, az elbaltázott harcok kezdhetőek az elejéről – ugyanazzal a csapattal, ugyanazzal a felszereléssel, esetleg ugyanazokkal a hibákkal. A LA2 könyörtelen, kegyetlen és ott próbál keresztbe tenni, ahol csak tud. Még a randomizáció intézményét is beveti, általában a lehető legrosszabb pillanatban.

Ebben a hónapban nincs hiány a DS-es stratégiákban, és a LA2 nem a legjobb





adatlap
kiadó **rising star**
fejlesztő **imagepooch**
platform **ds**
megjelenés **január 28.**
multiplayer **nincs**

A semmiből előtűnő ellenfelek, a már legyőzöttek helyébe bárminemű előzmény nélkül betoppanó erősítés általában pont akkor érkezik meg, mikor már sikerülne pontot tenni a csata végére. Ez pedig egy olyan játék esetében, ami pont a taktikázásra és a stratégiára épül, nos, a legnagyobb jóindulattal nézve is csalásnak könyvelhető el. Aljas és etikátlan húzásnak; a megoldás pedig? Sokszori újrajátszás, a spawnpontok és az ellenféltípusok és -mozgások betanulása. Nem taktika ez, hanem memóriajáték, a hosszabbik és a nehezebbik fajtából. Harc, csak épp nem az ellenfelekkel, hanem a mechanikával.

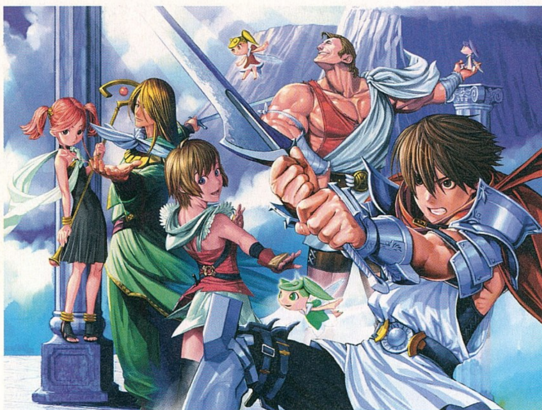
Éppen ezért a Luminous Arc 2 inkább egy jelentkező a sok közül, mint glória övezte messiás – stílusában ezernyi jobb próbálkozás akad, olyan, ami nem csak, hogy nem csal, de izgalmasabb, érdekesebb és egyedibb is. Mert a LA2 ezen feltételek egyikének sem felel meg: még ha cinkelt lapokkal is játszik… ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY
A Luminous Arc 2 becsületes iparosmunka, de unalmas története és egetverő csalásai miatt a középszerűség mocsarában lubickol: csupán cövek a Tactics-címek lápvidékén.

W **6.0**





GLORY OF HERACLES™

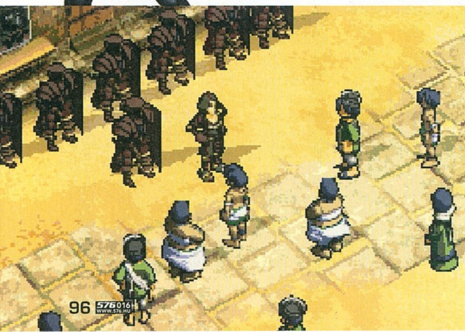
ALAPOZÓ Rendhagyó történelemóra az ókori Görögországban, halhatatlan főhőssel; az ókori mitológiát japán szerepjáték-elemekkel sikerült megtámogatni.

adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **paon**
platform **ds**
megjelenés **március**
multiplayer **nincs**

Olyan helyzet ez, amikor az előítéletek nem alaptalanok, és a cégérből le lehet vezetni a bor minőségét. A közismeretlenségnek örvendő Paon alapvetően nem sztárfejlesztőket tömörít, szakértelmüket többnyire külsős feladatok elvégzésénél kamatoztatják: ilyen például a bérmunkaként megszerzett, de saját fészekaljból kiröppent Wii-s Klonoa, vagy a Super Smash Bros. Brawl, ahol a Nintendo mellett matattak a gyártósoron. A Data East- és Raizing-alkalmazottakat foglalkoztató fejlesztőcsapat már korábban is együttműködött a Nintendóval, így a Glory of Heracles kiadását is a tokiói cég vállalta magára, a biztonság kedvéért pedig leigazolták a Final Fantasy történetíróját, Kazushige Nojimát is.

(...akit szívesen belefojtanék egy savanyúkáposztás hordóba, amiért a fantáziátlansága ordító bizonyítékaként ismét kijátszotta az amnézia-kártyát. Igen, a játék főhőse egy arctalan és névtelen, múlttal nem rendelkező senki, aki mindennek a tetejébe halhatatlan is – csak én gondolom úgy, hogy ez ma már nem állja meg a helyét?)





APHRODITE

A fordulónként zajló küzdelmeket számos ötlettel sikerült feldobni; ilyen az Ether alkalmazása, amely mindig egy kiválasztott varázslathoz kapcsolódik, így ha az egyik Elemental-mágiát teljesen lecsapoltuk is, nyugodtan átválthatunk egy másikra. Az Ethert levert ellenfelekből nyerhetünk ki újra; sajnos ez oda vezet, hogy a harcban a csapattársak néha hajlamosak a hullákat ütlegelni, ez pedig az átfogó tervezés kárára válik – hogy ne káromkodás legyen a végeredmény, a fejlesztők könnyebbre vették a játékot a sokévi átlagnál, ami nem a kárenyhítés legelegánsabb formája. A küzdelmek ugyanakkor meglepően sokrétűek: a kezdetekkor arcunkba csapódó tutorial részletessége először elborzaszt, de a szájbarágás után rájövünk, hogy különlegességet, és nem mócsingot ízlelgetünk. Az igazán erős varázslatokat érdemes a bossokra tartogatni; ezeknek az erejét különféle minijátékokkal turbózhatjuk fel.

ACHILLES

Sajnos ezek idővel elég repetitívvé válnak, és ez az egész játékra jellemző – mindössze a taktikázást halálosan komolyan vevő főellenfelek serkentik a kreativitást, a játék nagy részét ugyanis indokolatlanul sok véletlenszerű küzdelemmel sikerült felhígítani. Arra hivatkozni, hogy ez stílusjegy, 2010-ben egyrészt nem elfogadható, másrészt nem is túl gáláns megoldás. A főszáltól eltérni nem lehet, mindössze a bebarangolható dungeonök nyújtanának némi kóborlási lehetőséget.

A sok keserűséget a játéktér tarkasága és a vizuális körítés igyekszik mézben pácolni: cel-shading (vagy arra emlékeztető) technológiát használ, a bejárható terep felépítése részletes és kellően gazdag; a karakterek rajzfilmes designja és az életszerű környezet keveréke által létrehozott kontraszt szokatlanul kellemes élményt nyújt. A tartalomra ez már nem érvényes: a történet nem éppen homéroszi, és a játék sem kecsegtet az athéni demokrácia szabadságfokával. Henrik Schliemann is a földben hagyta volna, ha rábukkan Trója feltárásakor. ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az antiglobalizációs mozgalmak önigazolása – a japán RPG-kben és a görög mitológiában nem ezt szeretjük, az asszimiláció pedig kudarcba fullad.

tyler **5.0**





Sands of Destruction

ALAPOZÓ A Xenogears, az Etrian Odyssey és a Grandia bölcsőjét ringató alkalmazottakból verbuválódott imagepooch új szerepjátéka – teljesítménye szélsőségesen hullámzó.



A jelen konzolgeneráció – RPG-felhozatalt tekintve – legerősebb platformján, miért kéne a Sands of Destructionnel töltenem az időmet?" kérdezheti a Vásárló, a Kritikus pedig a felületes áttekintés – vagyis a készítők listájának átböngészése, a játékkal kapcsolatos oknyomozás és tíz-tizenöt, a játékkal eltöltött perc – után saját szavába vágva sorolja a pozitívumokat. „Ilyen stábbal melléfogni elméletileg lehetetlen. A folyamatos szinkron mellett először Yasunori Mitsuda zenéje mászik a füledbe; a „japán John Williams" korábbi ajánlólevelein a Chrono Triggert és a Xenogears neve díszeleg. A karakterdesign Kunihiko Tanaka mangarajzoló munkája, aki szintén a Xenogearsen dolgozott, hasonló munkakörben, Masato Katóhoz hasonlóan, de ő a forgatókönyvért felel: már számos, korszakalkotó szerepjáték esetében bizonyította a szakértelmét. A grafikus design kiemelkedő; ízléses, jól áttekinthető, a térbeli objektumok keveredése a sprite-okból felépülő karakterekkel megkapó látványt eredményez. Akit nem zavar a hirtelen zoomolásoknál erősen pixelesedő szereplők látványa, az elégedett lehet."

„Állj csak meg!" kapja el a Kritikus a fellelkesedett vásárló gallérját, aki máris rohanna begyűjteni egy példányt a játékból. „Még nem végeztem. Mindez szép és jó, de még szóba sem került, hogy a játék milyen iskolát követ. Régit. Poroszost, időnként körmössel és sarokba állítással. A dungeonökben tízmásodpercenként bekövetkező random harcok idegtépő mivolta nehezen tolerálható, az ott látható események pedig megrökönyödéshez vezethetnek. A Xenogears akciógombokra kiosztott harcrendszere itt is visszaköszön, akárcsak a támadáspontok jelenléte; örülhetnél, de az ott látott, almenükre épülő gyors váltást hanyagolták, így a harcok sokszor bosszantó gombnyomogatásba torkollnak. A játék felépítése is avíttnak hat: a mentési pontok egymástól túl távol helyezkednek el, a küzdelmek és a – tagadhatatlanul izgalmas, fordulatokban gazdag, morális kérdéseket boncolgató – történet elegyedése pedig hasonlóan szerencsétlen. A hosszúra nyúlt történetszálak néha egy hirtelen ütközet során bekövetkezett elhalálozásba torkollnak, ilyenkor pedig csak az újratöltéshez folyamodhatsz. Az akciópontokat a játék a teljesítményed függvényében osztogatja, ez határozza meg a támadásaid gyakoriságát és sorrendjét; hosszú ideig tart, mire kiismered a működés elvét." A Kritikus elhallgat, majd hozzáteszi: „Ha egyáltalán kiismered, semmi sincs részletesen elmagyarázva."

adatlap

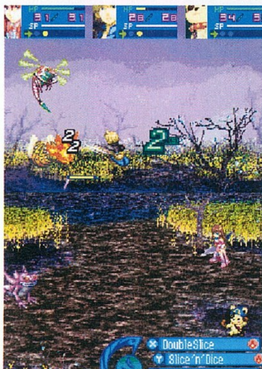
kiadó **sega**
fejlesztő **imagepooch**
platform **ds**
megjelenés **március**
multiplayer **nincs**



„A karakterfejlődésbe a támadások testreszabási rendszerével te is beleszólhatsz; a speciális képességek később fuzionálhatóvá válnak, a karakter pedig erőssé, túl erőssé. Ilyenkor már a bossok sem jelentenek különösebb erőpróbát, az esendő ember pedig félistenné válik. A kihívás hiánya demotivál, a mindenhatóság unalmát pedig csak a történet színesíti; kérdés, hogy a jelenlegi mezőnyben frappánsnak mondható fordulatokért megéri-e folytatni, ha tudod, hogy a legnagyobb klasszikusokkal ez azért nem vetélkedhet."

A Kritikus elment, hogy beszámoljon a tapasztalatairól. Nem tudta, de ugyanazt csinálta, mint a magára hagyott Vásárló: összegezte a hallottakat és osztotta kettővel – és mennyi is a briliáns és az alsó-középkategória átlaga…? ■

Többek között a Xenogears alkotói készítették; de ez csak a Sands of Destruction kevés elemén látszik





■ A látvány mindent kihoz a DS-ből – a játékmenetre meg már nem jutott idő és energia…

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Minden esélye megvolt rá, hogy zseniális legyen, de az elvárások és a végeredmény közti kontraszt ehhez sajnos túl erős.

tyler **5.5**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE MÁRCIUS 18-ÁN JELENIK MEG.

ÚJ CIVILIZATION, ÚJ TRANSFORMERS, ÚJ PIRATES OF THE CARIBBEAN, ÚJ RED STEEL

576 KByte

A VIDEOJÁ

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

40.000 FT-OS
NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKCIÓ
AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

2010. február
799,-



ALIENS VS. PREDATOR

INTERGALAKTIKUS BOXMECCS, HÁROM RÉSZTVEVŐVEL, RENGETEG VÉRREL
FÉLÉNKEK, IJEDŐSEK, GYENGE IDEGZETŰEK MENEKÜLJENEK

BIOSHOCK 2

TÍZ ÉV TELT EL RAPTURE VÁROSÁBAN, ÉS A DOLGOK SZINTE SEMMIT SEM VÁLTOZTAK
ÉS EZ NAGY VONALAKBAN A BIOSHOCK 2-RŐL IS ELMONDHATÓ.

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

FALLOUT NEW VEGAS

AMI NEW VEGASBAN TÖRTÉNIK, AZ NEM MARAD NEW VEGASBAN! MÉG IDÉN NEKIÁLLHATUNK FELFEDEZNI, MIT REJTENEK A PARTIVÁROS ROMJAI!